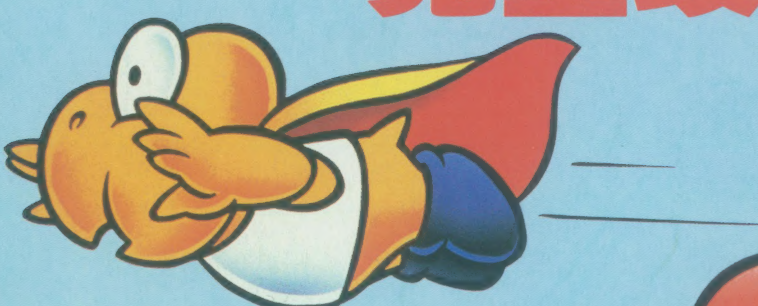
ファミリーコンピュータ Magazine 1月25日号 特別付録②

SUPER MARIO WORLD™

SUPER MARIO BROS. 4

スーパーマリオワールド

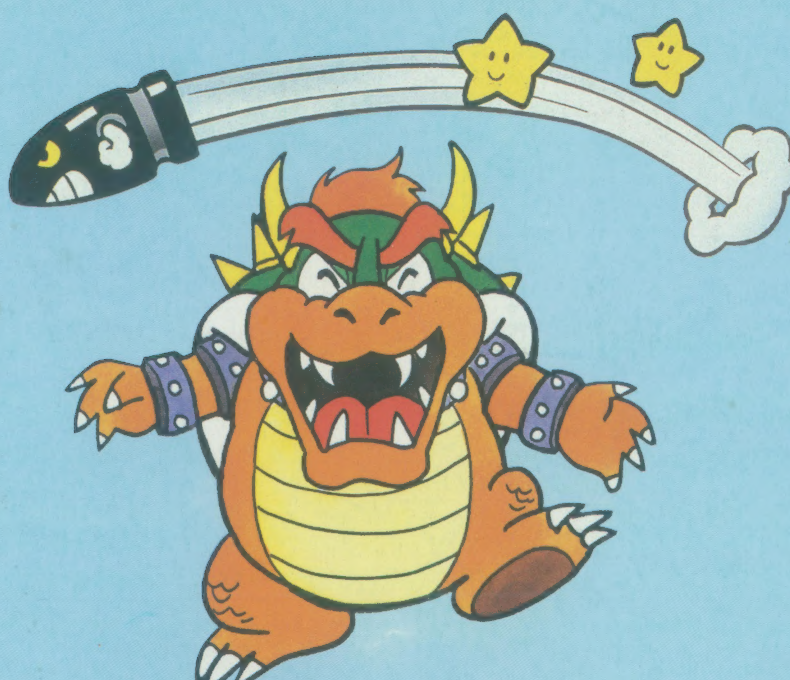
完全攻略本 Vol.2





Vol.1の続き
エリア6~8と
エリア3~5の
新ルートを攻略!!

ファミリーコンピュータMagazine 1月25日号特別付録② 平成3年1月25日発行（隔週金曜日発行）第7巻第2号（通巻119号）



SUPER MARIO WORLD™

SUPER MARIO BROS. 4

スーパーマリオワールド

完全攻略本 Vol.2

ファミリーコンピュータ Magazine
1月25日号
特別付録②

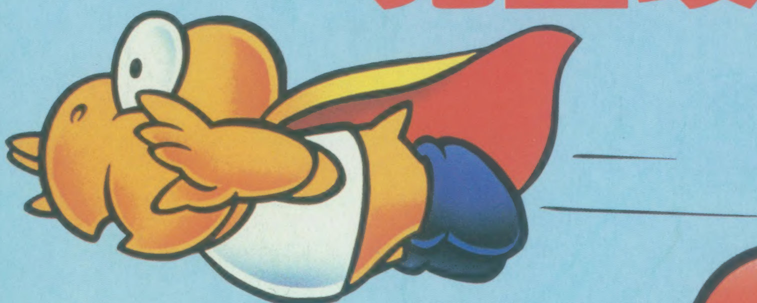
SUPER MARIO WORLD

SUPER MARIO BROS. 4

™

スーパーマリオワールド

完全攻略本 Vol.2





Vol.1の続き
エリア6〜8と
エリア3〜5の
新ルートを攻略!!

ますます快調の第2弾!!



SUPER MARIO BROS. 4
SUPER MARIO WORLD™
スーパーマリオワールド

完全攻略本 Vol.2

お待たせの完全攻略本第2弾だ。今回はエリア3〜5の新コースと、Vol.1の続き、エリア6後半からエリア8のクッパ城までを一気に攻略!! ピーチ姫救出は、これでバッチリだぞ!!

目次

隠しゴールを見つけよう

「クッパなんかもう、とっくの昔にやっつけちゃった」なあんて人も多いだろうけれど、それだけでは終わらないのが『マリオ4』の奥の深いところ。まだまだ新しいルートを見つけるという楽しみが残っているんだ。新しいコースを開くための隠しゴールやカギ穴を見つけるコツは、だいたい次の3種類になるぞ。

スイッチを探せ!!

『マリオワールド』には黄、緑、赤、青の4つのスイッチがあるのは知ってるよね。スイッチを押せば、同じ色の点線ブロックが実体化。そのブロックを足場にして、今まで行くことのできなかった場所に行くことができるようになる場合があるんだ。4色のスイッチをすべて見つけることが隠しゴール探しの基本だ。

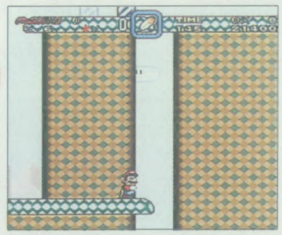


本来なら真っ逆さまに落下モンだ

飛んでみよう!!

助走をつけられるだけの足場があるコースには、必ずマントマリオで来てみよう。意外なところに天井の切れ目があったりするからね。高く飛ぶだけでなく、低空飛行にも慣れておくといいぞ。

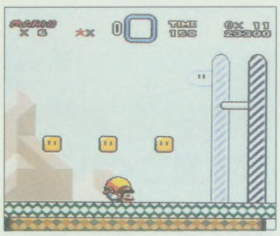
ポッカリと大穴が…。上にゴールがあるにはあるんだけど…





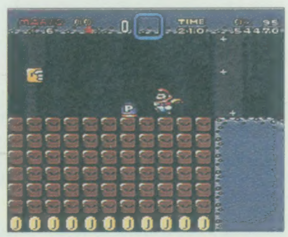
マントマリオで飛んでみると、まだ先に進めるみたい。??

ゴールの先にまたゴールが。こんなことが他でもあるかも…



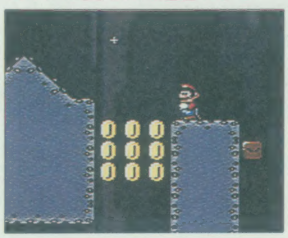
Pスイッチを使え!!

ところどころに置いてあるPスイッチ。一定時間、ブロックとコインを入れ換えたりするなどの力があるのは知っての通りだけれど、なにもコインを稼ぐためだけのものじゃない。ブロックをコインに変えなければ入り込めない通路もあるんだ。怪し気なところまでPスイッチを運んでいってから使ってみよう。



ポツンと置いてあるPスイッチ。置いてあるからには理由が

破壊不可能なブロックだってコインに変えれば通過できる

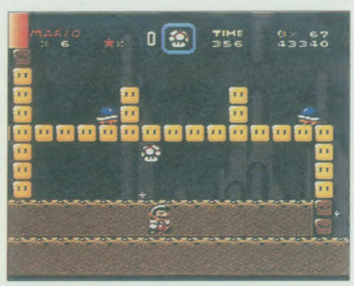




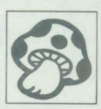
なんと、その先にはカギが。これで違うコースに行けるはず

マップ内の記号の見かた

今回もマップ上に各種アイテムの出現場所を記号で示してある。パワーアップアイテムについては、マリオがスーパーマリオになった状態で何が出るかなので注意してくれ。黄色の!ブロックからは必ずキノコが、緑の!ブロックからは必ずマント羽根が出ることも覚えておこう。難関にはパワーアップアイテムをストックして臨みたいからね。



こんなふうに、何もない場所からアイテムが飛び出すことも



おなじみのスーパーキノコ。スーパーマリオになれる



ファイアフラワー。ファイアマリオになることができる



マント羽根。マントマリオになって空が飛べるようになる



スター。一定時間、敵キャラに対して無敵になれる



時間とともに右の4種類に変化。好きなアイテムが選べる



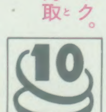
取ればマリオが1人増える。その名も1UPキノコだ



豆の木。これをよじ登れば新たな道が開けたりする



1コインブロック。たたくとコインが1枚だけ取れる



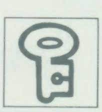
10コインブロック。コインをたくさん取ることができる



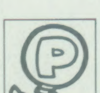
カメの甲ら。敵に投げつけたり、ブロックにブツけよう



Pスイッチ。ブロックとコインを入れ換えたりできる



カギ。持ったままカギ穴と重なれば別のコースが開ける



パワーバルーン。デブマリオになり、空中を漂える



タマゴ。ヨッシーが閉じ込められていたり、1UPが出る

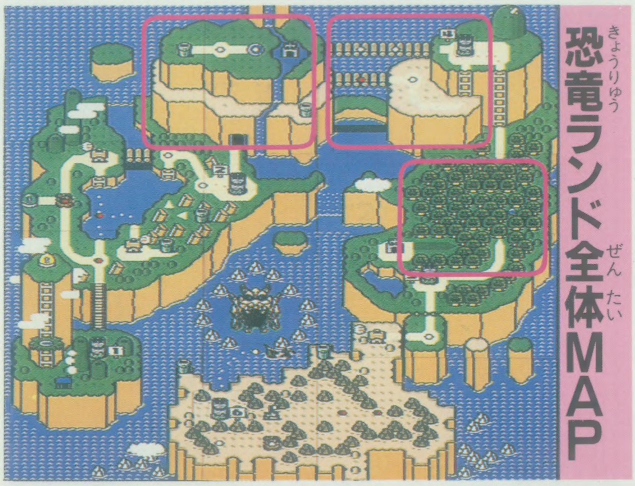


ヨッシーの翼。ヨッシーに乗ったまま取ると、ワープする

エリア3〜5 新コース攻略!!

ANOTHER COURSES

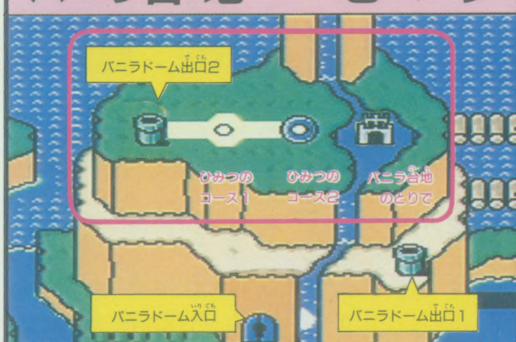
まずは、エリア3からエリア5まででVol.1では攻略しなかったコースを攻略。Vol.1を持っている人は、Vol.2と合わせて見てくれると分かりやすいぞ。



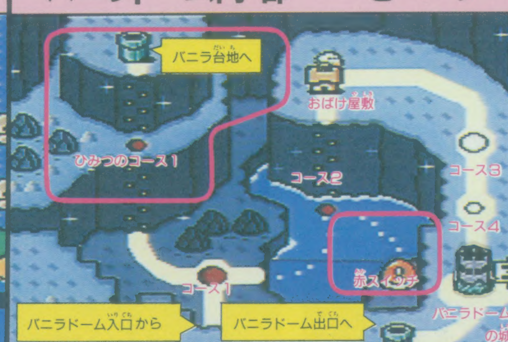
恐竜ランド全体MAP

これが新コースだぞ

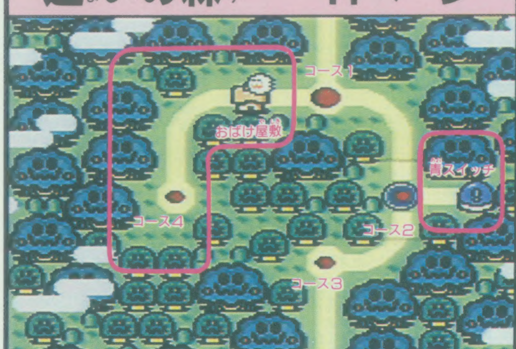
バニラ台地……8ページ



バニラドーム内部……6ページ



迷いの森……14ページ



ツインブリッジ……12ページ



3つのエリアをまとめて解説

左の4枚のマップ上の線で囲まれている部分が今回攻略する新コースだ。Vol.1ではチーズブリッジと呼んでいたエリアには、実はもう1本バターブリッジという橋があり、両方を合わせてツインブリッジと呼ぶのが正式な呼び名だぞ。新コースとはいえ、コースの難易度はそのエリアに見合ったものだから、それほど苦しむことはないだろう。

名所のご案内

トゲゾー、『4』にも登場



上から踏んで倒すことができないイヤーな敵、トゲゾーがまたもや登場。

⬆うわーっどうしよう!!

無限アップチャンス!!



敵をコインに変えられるPスイッチ登場。マリオを一気に増やせるぞ。

⬆敵が多いのが幸いする

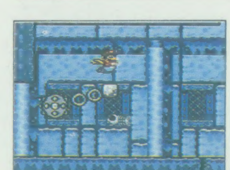
橋の上にまた橋がある



チーズブリッジの〝兄弟〟、バターブリッジ上ではマントガメとの空中戦だ。

⬆大挙して襲ってくる!!

初登場!! 水中のとりで



城と似たようなものだが、コクッパがいるわけじゃない。しかも水中面だ。

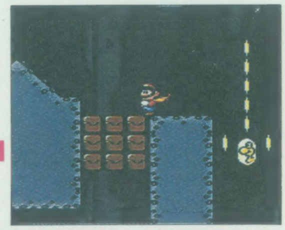
⬆バニラ台地のとりでだ

新コースへはここから行ける

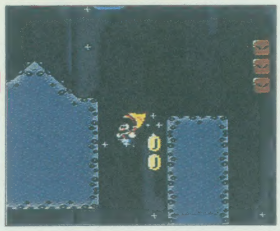
新コース、新コースと言っても、どこから行くことができるのかが分からなくちゃ仕方がない。この場を借りて解説しておくことにしよう。

赤スイッチの宮殿

バニラドームのコース2で、Pスイッチを使ってブロックをコインに変えると、カギ穴に行くことができる。



ここが問題の場所だ。普段は通れないから、右に進んで…



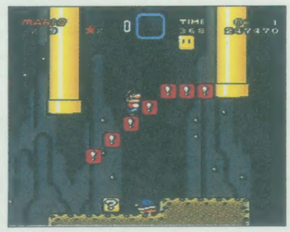
Pスイッチを使ってから再び戻ってくると、通れるんだ



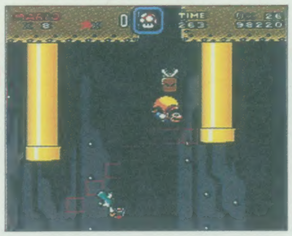
敵キャラに気を付けながらカギを持ってカギ穴に向かおう

バニラドーム ひみつのコース1

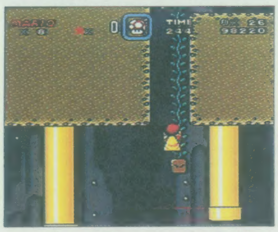
赤スイッチを押した後にバニラドームのコース1に行くと、点線ブロックが実体化していて上に登れる（赤スイッチを押していなくても行く方法がないではないが）。ここからバターブリッジまでは普通にゴールすればどんどん先に進むことができるよ。



点線ブロックが実体化していれば、このように楽に登れる



そうでない場合は、ヨッシーに乗ってから加速してジャンプ



なんとか登れるけれど、赤スイッチを押したほうがラクだ

青スイッチの宮殿

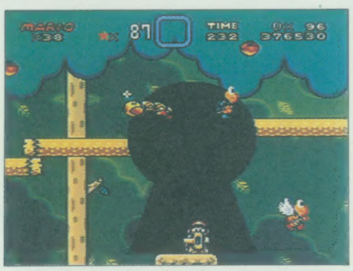
迷いの森のコース2から行くことができる。このコースの黄色い[!]ブロックの横の壁は、なんとスリ抜け可能なのだ。壁を抜けると、目の前にカギとカギ穴があるぞ。



ここから行ける。意外と盲点でしょう

迷いの森のおばけ屋敷

これは非常に分かりやすい。迷いの森のコース1でパワーバルーンを取ったら、画面の下のほうを左に進んでいけばOK。[?]ブロックをたたくとカギが出るぞ。パワーバルーンの時間切れには注意しよう。



上を通るときに気になってたハズだ

今回の新コースの敵キャラたち

ほとんど出つくした感じだが、実はこんなヤツもいる

Vol.1で通ってきたエリアだから、新登場の敵キャラは少ない。バニラ台地のひみつのコース1と、迷いの森のコース4に登場するジュゲムは元祖『スーパーマリオブラザーズ』以来の難敵。次々とトゲゾー（正確にはパイポ。地面に落ちるとトゲゾーになる）を落としてくるジュゲムには甲らやブロックを上に投げることで対抗しよう。土管から顔を出すジュゲムもいるが、こいつは上から踏むかヨッシーに食べさせるかしよう。

トゲゾー	
ふんづける	×
スピンジャンプ	×
ファイアボール	○
ヨッシーたべる	○

スピンジャンプなら上に乗れるが、倒せない



リフトン	
ふんづける	—
スピンジャンプ	—
ファイアボール	—
ヨッシーたべる	○

リフトンには違いないが、上下に往復するやつ



ジュゲム	
ふんづける	○
スピンジャンプ	○
ファイアボール	○
ヨッシーたべる	○

雲に乗っているほうは、食べることができない



マントガメ(赤)	
ふんづける	○
スピンジャンプ	○
ファイアボール	○
ヨッシーたべる	○

黄色のヤツよりも大きなカーブを描いて飛ぶ

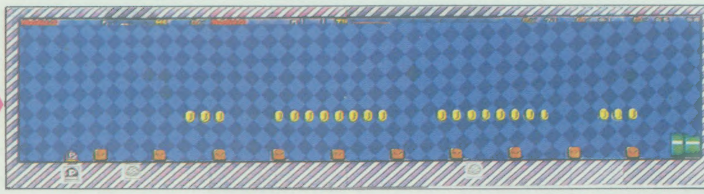


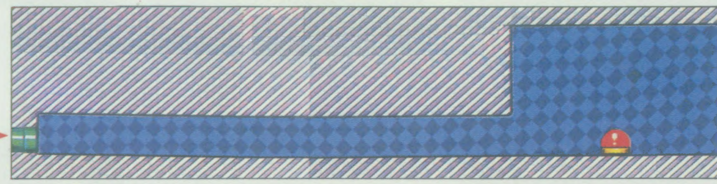
フィッシュボーン	
ふんづける	—
スピンジャンプ	—
ファイアボール	×
ヨッシーたべる	—

要するに魚の骨。動きの遅さがかえってヤッカイ



スタート





赤スイッチ

宮殿

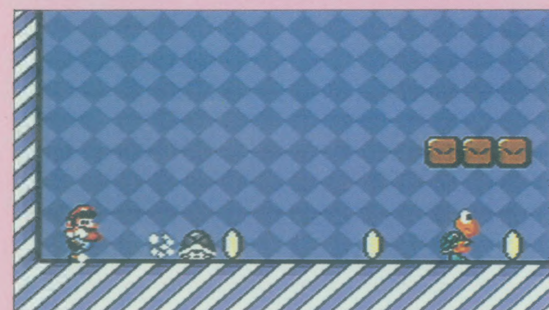
赤スイッチを押せ

黄、緑に続く3つめのスイッチ。ついでに1UPもできてしまうぞ。

TIME	200
難易度	★★
お得度	★★★

●うまく逃げて1UP

Pスイッチを踏むとノコノコ(黄)が向かってくる。ジャンプでブロックに乗り、右のほうに誘導していけば、残りのノコノコを全滅させることができる。くれぐれも下には落ちないように。



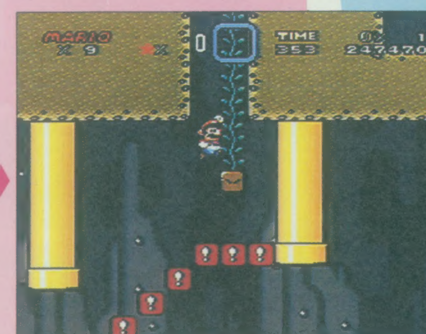




●赤スイッチを押してひみつのコース1へ

ひみつのコース1に行くために赤スイッチを押すといっても過言ではない。スイッチを押せば、右の写真のようにコース1の点線ブロックが実体化するんだ。さっそく戻って、新しいコースを進もう。





ひみつのコース1

地下面

ひたすら上に登ろう

縦に長いコース。バネとジャンプ台をうまく使って上に登ろう。

TIME	300
難易度	★★
お得度	★★

●豆の木を出そう

この部分は、いかにマントマリオといえども飛んでいくことはできない。ノコノコとパタパタにブツからないように注意しながら、ブロックをたたいて豆の木を出そう。

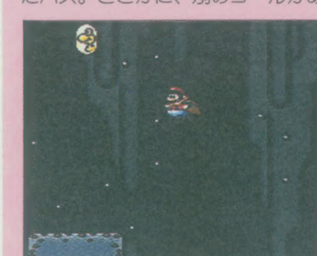


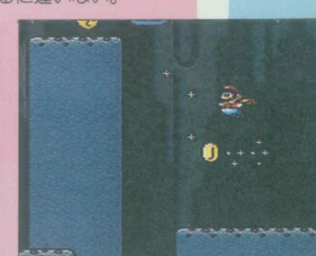




●妙に広いのが気になる

敵キャラはそんなに登場しないが、とにかく広い。なかば迷路状になっているから、迷ってタイムオーバーになる危険もあるぞ。そういえば、このコースも赤い丸だったハズ。どこかに、別のゴールがあるに違いない。





●パタパタを見失うな

意外とクセモノなのがこのあたりをハネ回っているパタパタ(緑)。姿が見えないと思ったら、いきなり下から現れて、やられてしまうことがよくある。早めに踏んでおくのがいい。

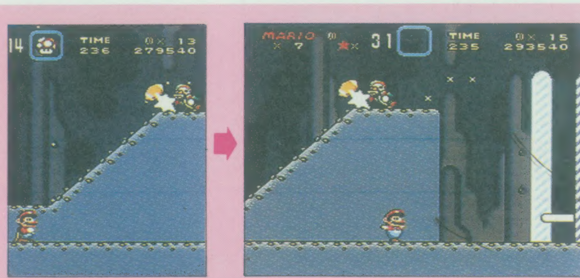




バニラドーム〜バニラ台地

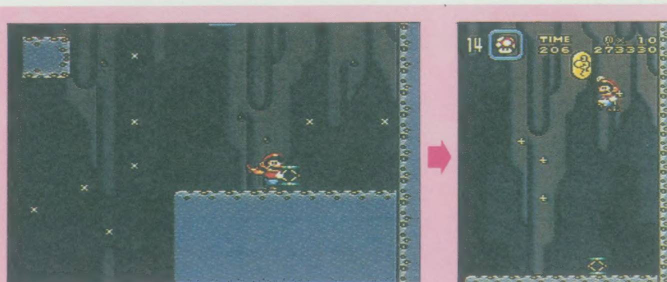
●ブルは無視だ

ゴール直前には、毎度おなじみのブルがいる。ゴールスターをたくさん欲しい人はともかくとして、ここは一気に下を走り抜けてしまったほうがいい。ブルの投げてくるラグビーボールはヘンな動きをするので当たってしまいがちだ。



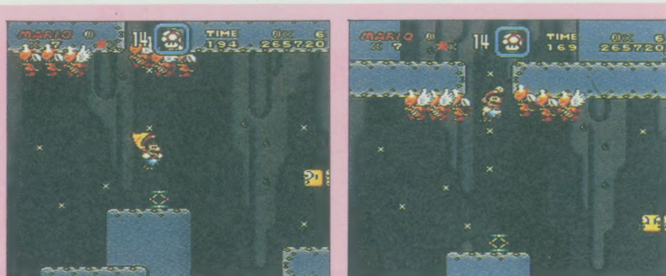
●コインを忘れずに

普通のジャンプでは到底、届かないところにドラゴンコインがある。少し下にジャンプ台が置いてあるので、それを持ってくれば2枚とも取ることができる。



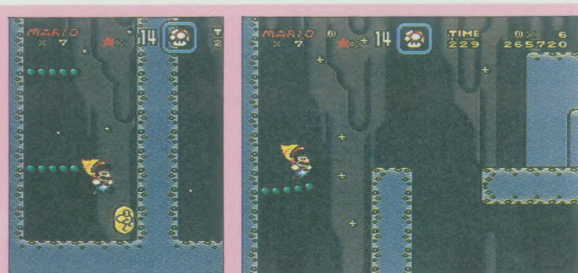
●タイミングよくジャンプ

頭上の狭いスキ間をガードするかのようにパタパタが6匹、往復している。ジャンプ台に乗ったままで、スリ抜けられるタイミングを待とう。



●見落としちゃダメ

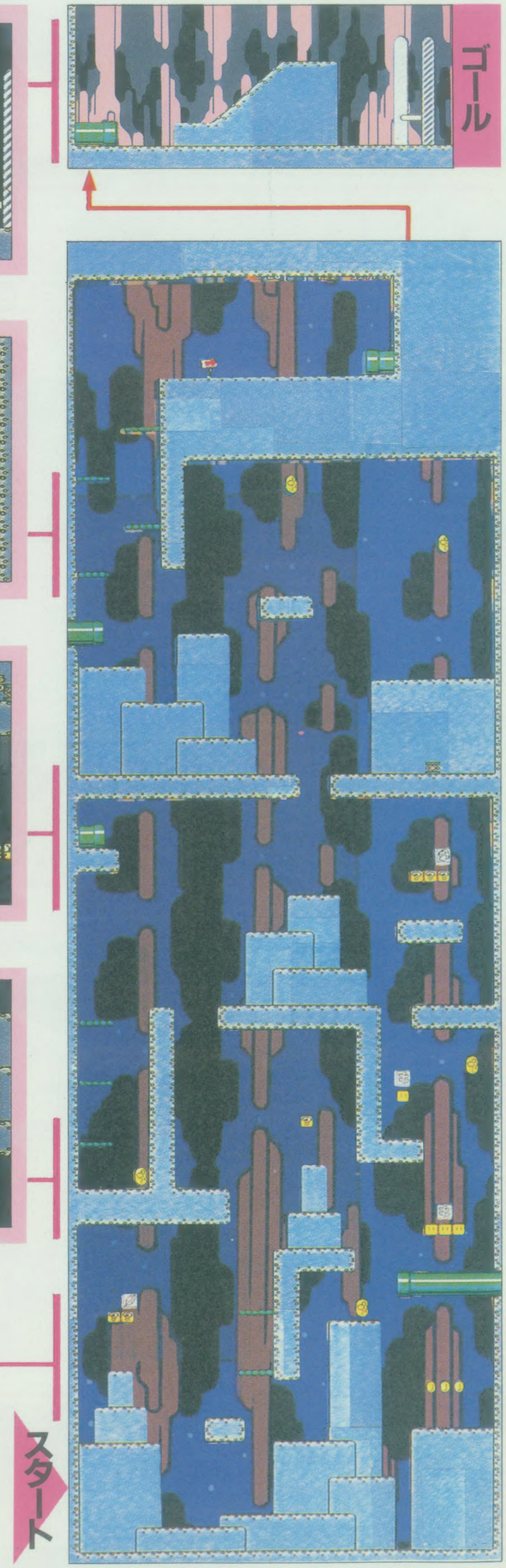
左側のポケットのようになった部分にもドラゴンコインがある。時間に余裕があれば、これもいただいてしまおう。このポケットの出口のあたりに青い点線ブロックが2つ並んでいるけれど、一体、なんのためなんだろうね。

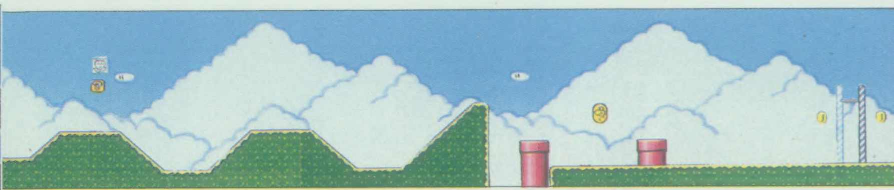


●慎重にパワーアップ

2つ並んでいるブロックのうち、右をたたくとパワーアップアイテムが出る。左にいくときに、うっかりバネに乗ってしまうと、パタパタにブツかってしまう場合が多いので、ここは慎重にいこう。







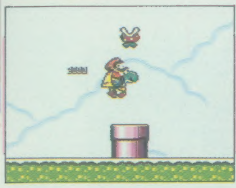
つづく

コース1 地上面

パタパタがいっぱい

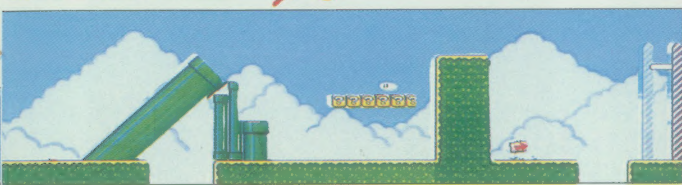
特別なテクニックを使わなくてもマリオをどんどん増やせるお得なコース。

TIME 300
難易度 ★★
お得度 ★★★★



●パックンが2匹
1匹めはジャンプせずに下を通り抜け、そのままスピードを落とさずに2匹めの下をジャンプで抜けよう。

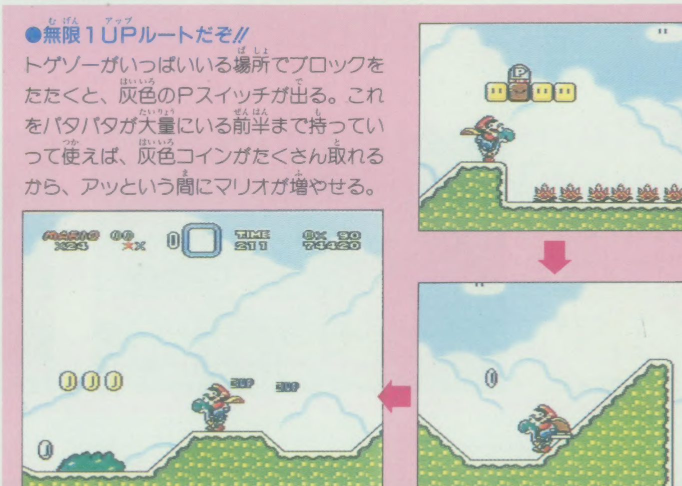
Ⓑ



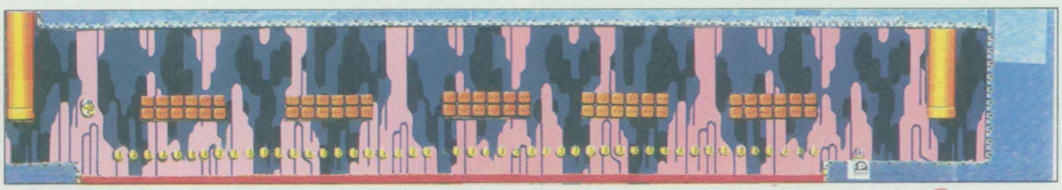
ゴール

Ⓐへ

●無限1UPルートだぞ!!
トゲゾーがいっぱいいる場所でブロックをたたくと、灰色のPスイッチが出る。これをパタパタが大量にいる前半まで持っていって使えば、灰色コインがたくさん取れるから、アッという間にマリオが増やせる。

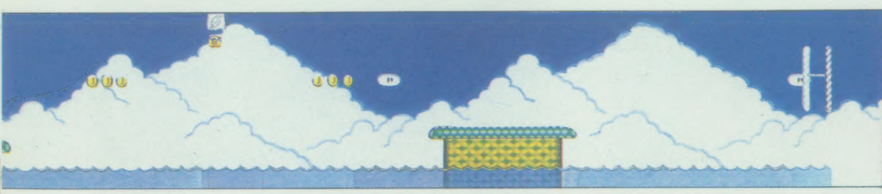


●Pスイッチで渡れ
入ってすぐのところにあるPスイッチを踏んで、コインをブロックに変えよう。ブロックだった部分はコインに変わるけれど、欲張りすぎると時間切れで下に落ちてしまうので、ほどほどに。



Ⓑへ

Ⓐ



つづく

コース2 水上面

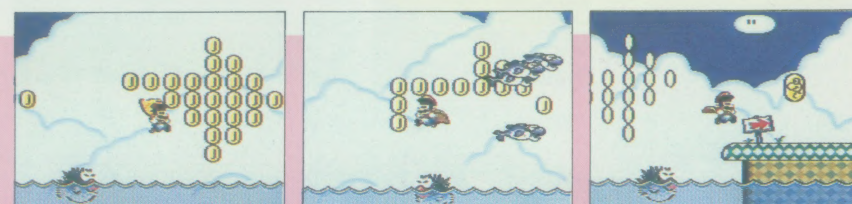
リフトンに乗ろう

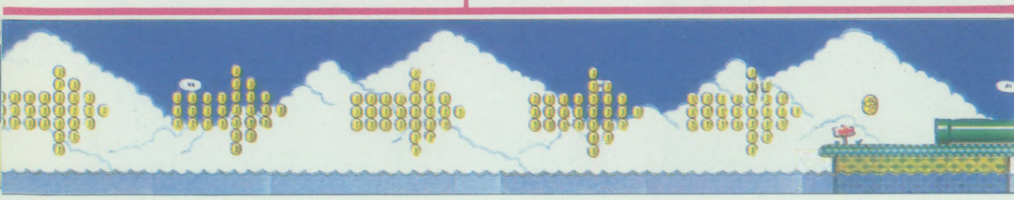
敵キャラはフグマンネンただ1匹。後半はやつとの追いかけっこだ。

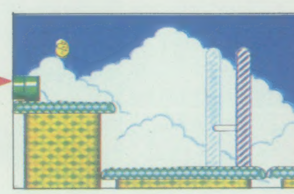
TIME 300
難易度 ★
お得度 ★★



●コインがいっぱい。だが…
見ての通り、矢印の形にコインがビッシリ並んでいる。しかし、フグマンネンが追ってきているので、全部取ろうなんて考えないほうがいい。安全第一でさっさと先に進もう。







ゴール

バニラドーム ～バニラ台地

スタート



●パタパタ(緑)だらけだ
最初のブロックにヨッシーがいるので、ヨッシーに食べさせるか、連続大ジャンプで進もう。



つづき



●アイテムが取れるぞ
めったにお目にかかれないジャンプブロックがある。右から2番めのやつは、上に乗るか下からたたくかするとアイテムを出すぞ。これも覚えておこう。



●分裂するブル
ここのブルは3匹に分裂するタイプ。分裂してバラバラに動かれると手がつけられないから、ダッシュで走っていって、分裂する前に下からたたこう。



スタート



●無理に乗る必要はないのだ
リフトンの背中に乗るのはブロックをたたくために上に登りたいときだけにするのがいい。ヘタに上に乗ると、フグマンネンの真上に落とされたりするからね。





●フグマンネン登場
このあたりまで来るとフグマンネンが右から突進してくる。水中ではスピードで負けるので、地面のあるところで、おもいっきり加速して、十分に引き離しておいて逃げ切ろう。

つづき





Ⓑへ↓

とりで

海のとりで、新登場

とりで

泳ぐのが苦手な人は困ってしまう水中のとりで。ワナも多くて結構、大変。

TIME	300
難易度	★★
お得度	★

●ゆっくり進もう

天井から落ちてくるトゲ、フィッシュボーン、骨を投げてくるカロンと、このあたりは意外に難しい。トゲの落ちた後の天井は、いくら頭をブツけても平気な安全地帯だから、ここでタイミングを待ってから進むといいぞ。





●輪の部分を通ろう

グルグルがたくさんあるけれど、かわし方は地上の場合と同じ。鉄球をつないでいる輪っかの部分には触れてもミスにならないから、そこを通り抜けよう。









ボスへ



初登場!! とりでのボス

ブイブイの倒し方

回転する4つの土台に乗って、火の玉を吐いてくるブイブイ。倒し方は『マリオ』の基本中の基本。下から土台をたたいてやればいい。

ただし、2匹めを倒すと床が中央の部分から崩れはじめて、まごまごしていると下に落ちてミスになってしまう。2匹めを倒したら、ブイブイのいなくなった土台に飛び乗ろう。火の玉は、見かけほど当たってしまうことは少ないから、落ち着いてよけつつ、マリオの乗っている土台がブイブイの乗っている土台の下にくるのを待ってたたいてやろう。こいつらは、この先にも何度か登場するぞ。



○ヤバイ。床が崩れてきた。このままでは下に落ちてしまう!!



○スキを見て、空いた土台に飛び乗ろう。観覧車に乗ってるみたい



○下からたたいてやればアッサリ倒せるぞ



○下に落ちないように注意しながら、たたけ

バニラドーム〜バニラ台地

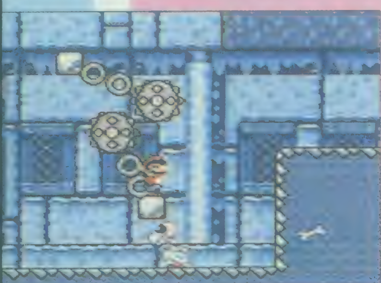
スタート



→Ⓐへ

●トラップだらけの水中面

グルグルやドッスンといい、敵の配置といい、仕組まれたワナが多いのがこのコースの特徴。難しいからといって、あせって先に進もうとすればするほど、敵の思うツボだ。慎重さが大切だ。



●チビマリオ専用通路

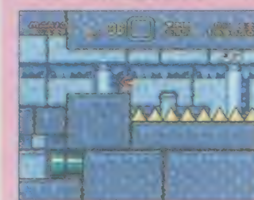
この狭い通路はチビマリオでなければ入れない。ここの土管に入ろうが、もう1つの土管に入ろうが、進まなければならない距離は結局のところ同じようなものになる。下のマップの左にあるアイテムが欲しい人は、ここを通ろう。





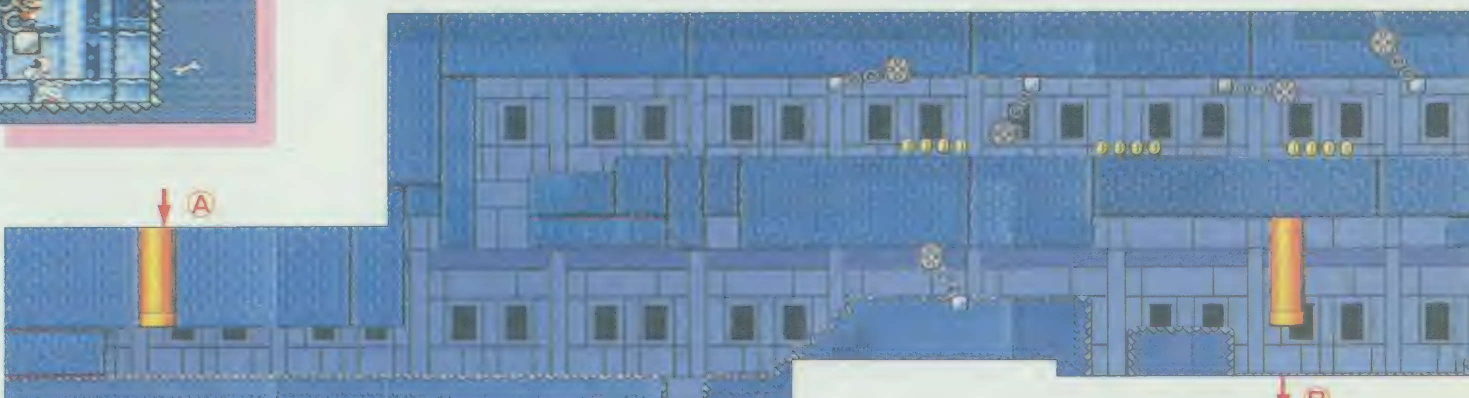
●フィッシュボーンを待とう

前方からフィッシュボーンがやってくるが、下がトゲなので泳ぎながらかわすのは至難のワザ。あわてても仕方がないということで、ここはフィッシュボーンが通りすぎるのを待ってから進もう。タイムロスは、たいしたことない。





Ⓐ



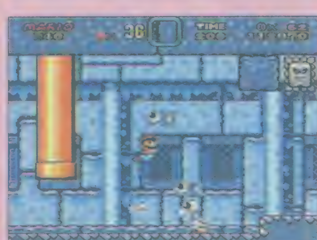
Ⓑ

●上か下か？

ブロックをたたいてアイテムをいただいてから、上の通路を進むのがいいだろう。敵はグルグルだけだし、コインも手に入ってしまうからね。上の通路を通っていてもドッスンが落ちて画面が揺れるのがオカシイ。



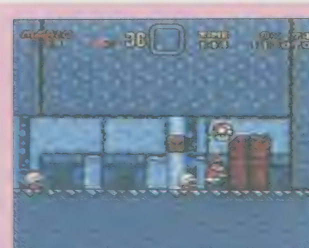




●ボス前の最後の難関

ドッスン以外のこのコースの敵キャラが集結している。ここでもグルグルの輪の部分を通り抜けていくようにすると、それ以外の敵キャラにブツかってしまうことは、まずない。ホネメットを引きつけておいて、扉の直前のアイテムを取ろう。







コース1

ツインブリッジの上空？

アスレチック面

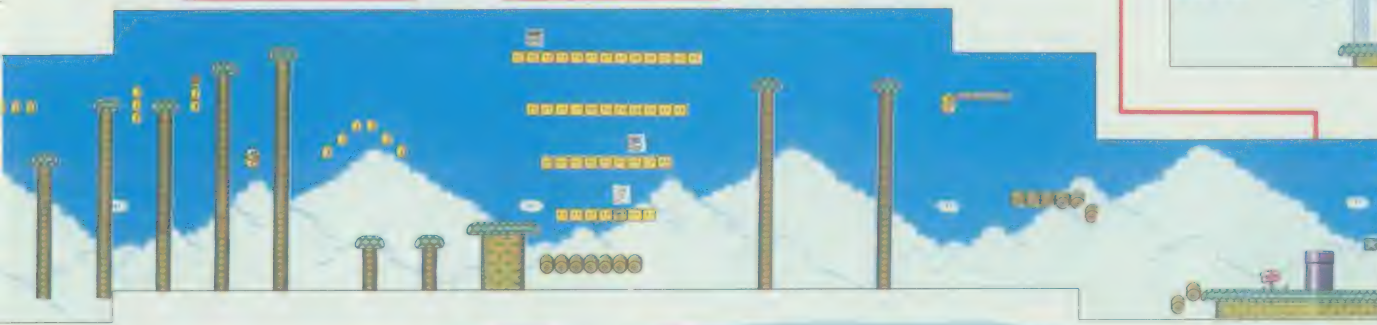
上に乗ると、どんどん下に下がってしまう土台を乗り継いでいくコースだ。

TIME 300
難易度 ★★
お得度 ★★

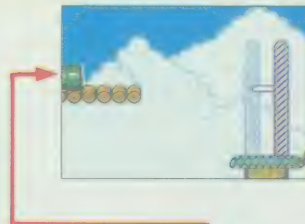
●突然下にスクロール
このあたりでググッと下にスクロールする。あわててジャンプしてしまうよりは、下がる土台に乗ってのんびり構えていたほうが安全だ。パタパタにだけは注意が必要だけどね。

●再び上へ
たくさん並んだクルクルブロックの中には、たたくとコインが出るものもある。でも、欲張りすぎるとスクロールに負けてミスになっちゃうぞ。





ゴール



コース2

マントガメが大挙飛来

アスレチック面

マントガメが絶えず飛んでくるので、細かいジャンプテクニックが必要だ。

TIME 300
難易度 ★★★
お得度 ★★

●甲らが飛んでくる
ハダカガメが甲らをけっ飛ばしてくる。気付いたときには、もう手遅れになってしまうので、甲らが飛んでくる位置を覚えてしまおう。







つづく

●マントガメ(赤)登場
黄色のやつよりも大きなカーブを描いて飛び、いったん下降してからグッと上昇する。上から踏もうとして失敗するケースが多い。

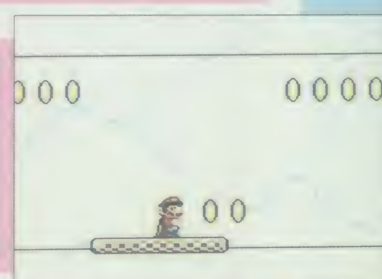




ゴール

●コインの取りやすい隠し面
リフトで右までいって戻ってきたら、今度はロープくんにつかまってコインを全部取ろう。





●集団で襲ってくる
マントガメがフォーメーション(？)を組んで飛んでくる。1匹を踏み台にして、大ジャンプでかわそう。





バターブリッジ

●おなじみの強制スクロール面
アスレチック面にはよくある強制スクロールに加えて、乗っているとどんどん下がっていってしまう土台が難物だ。




●続けて踏んで1UP//
パタパタが1列になって向かってくる。Bボタンを押しっぱなしにして、大ジャンプで次々に踏んじゃおう。





スタート






●とりあえず羽根を奪え
いきなり点滅するマントガメが飛んでくる。パワーアップのチャンスだ。



●上空もチェックだ
マント羽根はこのコースで手に入るから、上空にあるコインもしっかりいただこう。さらに、このまま飛んでいってしまうのも楽なクリア方法だ。下には危険がいっぱいだからね。

スタート



つづき



Aへ　B

●前方要注意//
高いところから下に降りるときは要注意// いきなり前から飛んできたマントガメとブツかることが多いぞ。




●ヨッシーに乗りたい
ここのブロックにはヨッシーがいるんだけど、下からたたくことができないし、近くに甲らもない。マント羽根があればいいんだけど…。



おばけ屋敷

出口は目と鼻の先だが

スタート地点のすぐ近くに出口があるけど、遠回りしなくちゃならない。

おばけ屋敷	
TIME	400
難易度	★★
お得度	★★

●おばけたちが大集合//

いたるところテレサだらけ。しかも、その数が多いからやっかいだ。狭い通路に巨大なアトミックテレサがいたり、集団で急降下してくるテレサがいたりで、気が抜けない。背中を向けると近付いてくるというテレサの習性を利用して進むか、追いつけないほどのスピードで駆け抜けてしまうのが大切だ。

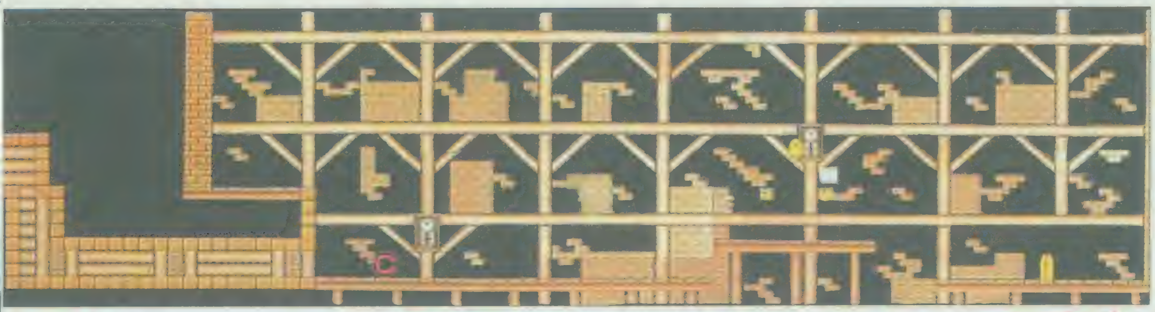

アトミックテレサ


テレサ


テレサウルス







→Ⓐへ

●広いけど、なあんにもない

ところどころに時計がある、見慣れない背景。怪しいと思って飛んでみても、実は何もない。なんだか期待外れな感じだ。さっさと先に進んだほうがよさそうだな。









Ⓒへ　Ⓑへ→

●例によってPスイッチで出口を出そう

ここにもPスイッチがあるが、ちょっと高い位置にあるので、その場で踏もうとするとテレサの体当たりを受けてしまう。Pスイッチは右ハシまで持っていってから踏むようにしよう。踏んだら、モタモタしてないで扉に入るべし。とにかく、素早く行動することが大切だ。

●1UPは無視だ

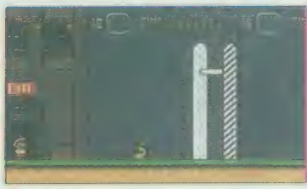
ここのクルクルブロックをたたくと1UPが出るけれど、チビマリオじゃないと行くことができないし、テレサも怖い。無視するのが安全だぞ。







迷いの森



ゴール2



ゴール1

●ゴールが2つ。でも行き先は同じ
2つあるゴールのどちらのバーを切っても、行きつく先は同じ。どうせなら3UPムーンのあるほうから出よう。ただし、一度取ってから記録すると、3UPムーンは二度と出現しないんだ。マリオを増やす方法はいくらでもあるから、それほど必要ではないんだけれど、なんとなく惜しいような気もするなあ。

●3UPムーンがある
3UPムーンがポツンと置いてある。珍しいパターンだ。



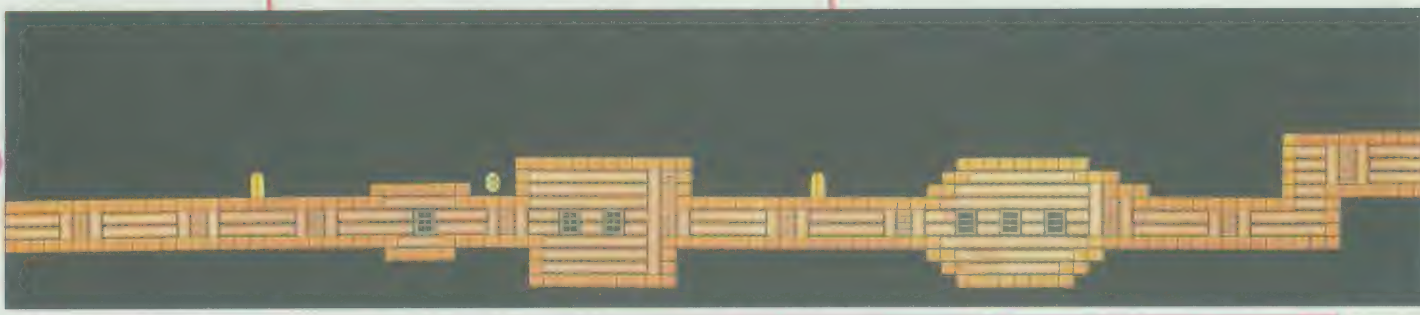
●普通のゴールだ
これといって変わったことはない。あたり前のゴールだ。







スタート



●狭い通路でテレサたちをかわせ
最初からダッシュして、1匹めのアトミックテレサの下を走り抜け、次のくぼみの部分で、左を向いてしゃがんでテレサウルスをやりすごす。2匹目のアトミックテレサと、その次の4匹のテレサは、引きつけておいてジャンプ。









A

●最小限のジャンプで走り抜けろ!!
マリオがダッシュするのを邪魔するかのように柱がある。減速するとテレサのエジキになりかねないので、ギリギリの高さで柱を越えるようにジャンプして進もう。パワーアップアイテムも無視するのがいいかも。







コース4 地上面

ジュゲムを落とせ!!

雲に乗ったジュゲムが登場。次々にトゲゾーを落としてマリオを苦しめる。

TIME	300
難易度	★★
お得度	★



つづく

Ⓑ



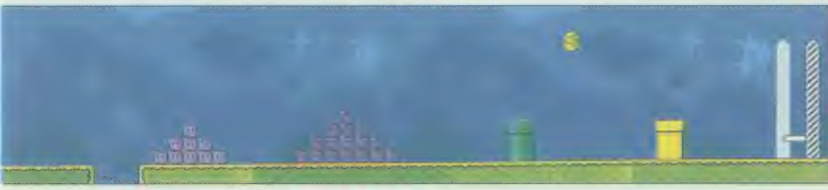
●ここの土管は伸び縮みする
土管が伸びるのを待ってドラゴンコインを取ろう。タイミングよくジャンプすれば、ジュゲムを上から踏むこともできるぞ。











ゴール

●ブロックがいっぱい
持つことができるブルブルブルックがいっぱい積まれている。ジュゲムに投げつけるも良し、ブルにブツけるもまた良しだ。





●ジュゲムがいっぱい
ジュゲムを早めに倒しておかないと、トゲゾーだらけでにっちもさっちもいかなくなってしまう。困ったものだ。



青スイッチ 宮殿

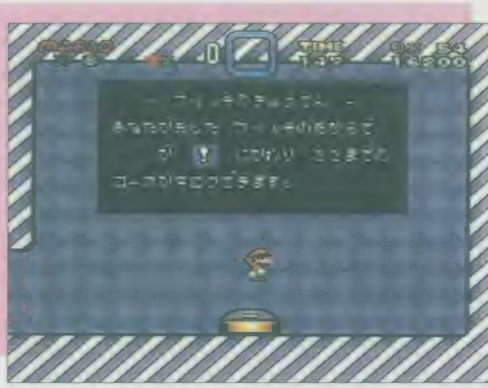
4つめのスイッチだ

4つめにして最後のスイッチがある宮殿。ここでも1UPができる。

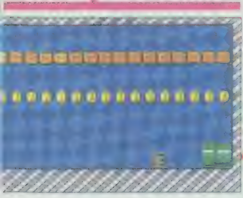
TIME	200
難易度	★
お得度	★★

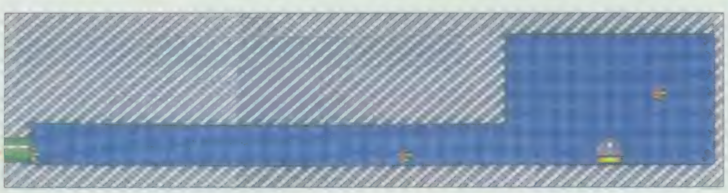
●1UPゾーンだ
最初からあるコインを取った後で2つのPスイッチを踏もう。いったん右に走って、また左に戻らないと灰色コインを取り逃がしてしまうぞ。ここでは合計、3UPが可能だ。

●スイッチを押すと
例によって、青色の点線ブロックが実体化して[!]ブロックになるけれど、この[!]ブロックをたたいてもアイテムは出現しない。赤い[!]ブロックと同様に、マリオを助ける足場の役割を果たすための[!]ブロックなんだ。









迷いの森

スタート

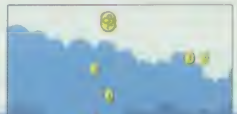


●1UPは欲しいケド…
最初に登場するジュゲムは、1UPキノコをブラ下げた変なやつだ。1UPキノコを取らなければまったく無害だけれど、取ってしまうとトゲゾーを落とすようになる。さて、どうしたものか?





●透明ブロック
中身が時間とともに変化する透明ブロックがある。欲しいアイテムを手に入れるには、その2つ前のアイテムのときにたたくといいぞ。



つづき



Ⓐへ





●怪し気な土管
普通にジャンプしたのでは届かない。少し右にいくと現れるパタパタを誘導してきて踏み台にすると乗れるぞ。

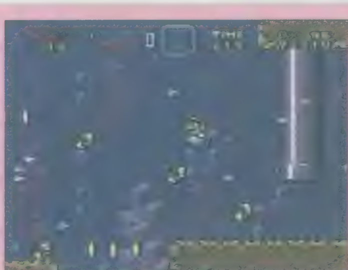
●空中にドラゴンコイン
やっぱりあったドラゴンコイン。ジュゲムをやっつけて上空の安全を確保してから飛んでいこう。別に、取らなくていい気もするけれど…。

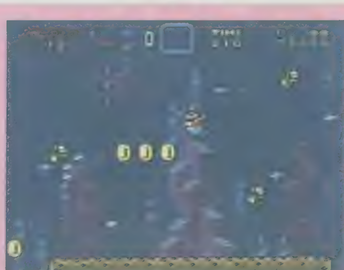


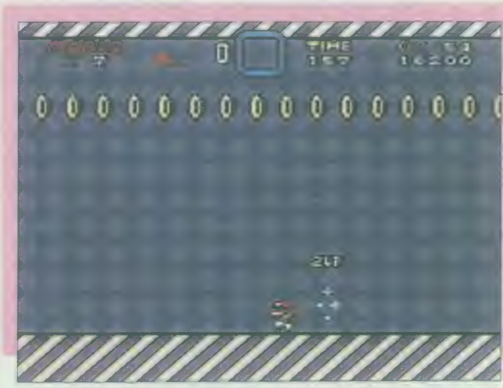
Ⓑへ

Ⓐ

●左へスクロールする水中面
コインしかない水中の隠し面。海底の切れ目(?)にあるコインを取るときは、そのまま沈んでしまわないように注意しよう。







スタート



エリア6 チョコレー島

CHOCOLATE ISLAND



恐竜ランドを1周してやってきたのがこのチョコレー島。今回は前回に引き続いて、砦以降を紹介しよう。ここから先も名前のようには甘くはないぞ。心してかかるように!!

この本で紹介しているクリアルートだ!



いくつもの進み方のあるコース2を通り過ぎて、さらにコース3の正しいゴールに入ると行けるのが、チョコレー島の砦だ。形を見ればわかるけれど、城とはちょっと違うぞ。チョコレー島は、正しいルートを見つけながら進まなければならないけれど、この砦まで行くことができれば、あとはもう1本道で城へ進むことができる。ただし、城まではあと砦コース4、コース5と3つのステージを通らなければならないのだから、ある程度の腕が必要になってくるわけだ。でもここまで来れたキミなら、城まで行くのは大したことはないだろう。宿敵クッパまでもうすぐだぞ。

前回からの続きを紹介しよう

前回はチョコレー島のうち、4つのコースしか紹介できなかったけれど、今回はさらに残り4つのコースを紹介しよう。

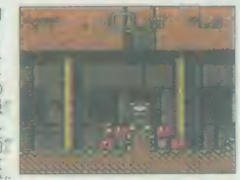
前回の最後で紹介したコース3の正しいゴールに入ると進むことのできるのが砦だ。最短コースで進んでいくと、ここで始めて登場する砦だけど、コースは城の中を進んでいくのと似ている。ただし、ステージの最後にいるのはクッパではなく、ブイブイという敵キャラなのだ。砦を過ぎてコース4、コース5と進むといよいよ城だ。ここの城のコクッパはウエンディという。早く倒して気になる沈没船へ行こう。


○チョコレー島を進んでいく

名所のご案内

砦の中を進んでいこう

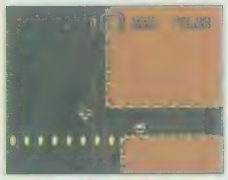
ドッスンとコトンのコンビがたくさんいるぞ。気をつけて進もう。



ドッスンとコトンだ

自由落下面があるぞ!!

コース4の隠し面は縦スクロールの自由落下面なのだ。一気に下へ!!



落ちる落ちる落ちるー

プンプンブロックでコイン

コース5のスタートしたばかりのところは、プンプンブロックが多い。Pスイッチを押せばコインの山に変わるぞ。



コインの花が咲くぞ

ケセランとパサラン登場

城の奥には、ケセランとパサランがぐるぐる回っている。しかも床が動いてマリオをはさもうとするのだ。



ケセランとパサランだ

初登場の砦があるぞ!!

ここまで迷うことなく、寄り道などしないで最短コースで来たならば、ここで初めて砦を通ることになる。砦の中は基本的に城の中と同じようになっているけれど、最後の部屋に待ち構えているのがコクッパではなく、ブイブイという敵キャラなのだ。ブイブイは4匹1組で、ぐるぐる回る台の上に1匹ずつ乗っている。下から台をたたけば倒すことができるぞ。



コース3の先にあるのが砦だ。入ってみよう



砦の最後にはブイブイが待ち構えているぞ

チョコレー島の敵キャラたち

残り少ないけれど、まだまだ新しいキャラが登場するんだ。

ここでは今回紹介するコースで新たに登場する敵キャラを紹介しよう。さすがにもうエリア6ということもあって、新登場の敵キャラの数も少なくなってきている。最短ルートで進んでいくと、ここまで来てやっと懐かしいトゲゾーに逢うことができるのだ。ガリガリはのこぎりの歯のような奴で、ここでは線に沿って動いている。ケセランとパサランは兄弟のようにも見えるぞ。

パラボム



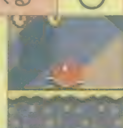
空から降りてきたぞ



そのまま水面に着水したぞ このあとどうなるのかな？



残念ながら不発でした。そのまま下へと消えていくぞ

パラボム		トゲゾー		インディ	
ふんづける	×	ふんづける	×	ふんづける	×
スピンジャンプ	×	スピンジャンプ	×	スピンジャンプ	×
ファイアボール	×	ファイアボール	○	ファイアボール	×
ヨッシーたべる	○	ヨッシーたべる	○	ヨッシーたべる	×
パラシュートで落下してくるボム兵だ		毎回登場の敵キャラだ。こんなところにいる		大きい体の割に動きは早い。踏んでも倒せない	

ブイブイ		パサラン		ケセラン		ガリガリ	
ふんづける	×	ふんづける	×	ふんづける	×	ふんづける	×
スピンジャンプ	×	スピンジャンプ	×	スピンジャンプ	×	スピンジャンプ	×
ファイアボール	×	ファイアボール	×	ファイアボール	×	ファイアボール	×
ヨッシーたべる	—	ヨッシーたべる	—	ヨッシーたべる	—	ヨッシーたべる	—
4匹1組で、台の上に乗り回転している		大きいのがパサランだ。ぐるぐる回っている		小さいのがケセランだ。ぐるぐる回っている		のこぎりの歯のような奴で、線に沿って動く	

ガリガリ



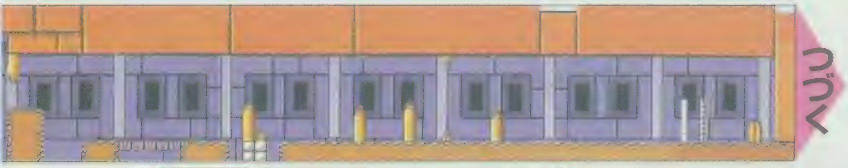
線に沿って回転しながらやってくるのがガリガリだ

砦

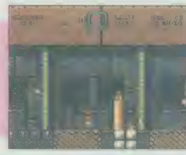
ブイブイが待っている

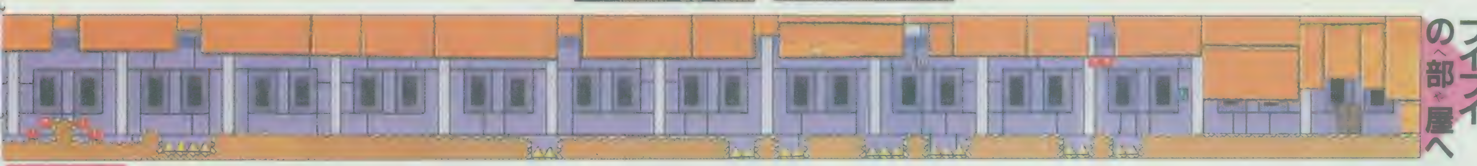
最短コースで進むと、初めて通る砦だ。面の最後にはブイブイがいるぞ。

砦	
TIME	300
難易度	★★★
お得度	★



●やりの集中攻撃だ
ここに行くと、さらにやりによる攻撃が激しくなってくる。はさまれたりしないようにしよう。



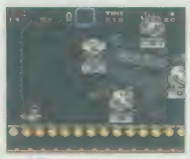



●スイッチを押しているとラク
スイッチを押していると、コトンを封じ込めるので、楽に進めるぞ。



ブイブイが待っている

砦の最後にはブイブイが待ち構えている。ブイブイが乗っている台を下からたたいて倒してしまおう。うまく倒さないと、橋がくずれてしまうぞ。


下からたたこう


ブイブイは4匹だ

コース4

ななめリフトがあるぞ

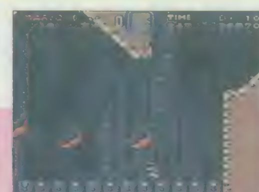
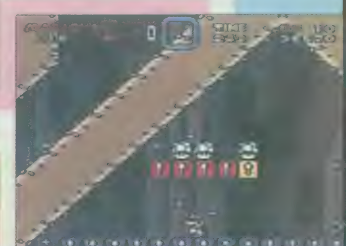
幅広い地下面だ。ななめリフトに乗って移動するところもあるぞ。

地下面	
TIME	300
難易度	★★★
お得度	★★



●ななめリフトで移動
ここで初登場するのがななめリフトだ。名前のとおりななめ方向に移動するのだ。

●スイッチを押してからいこう
各色のスイッチを押していれば、ここにある3つの1UPキノコを取ることができるぞ。

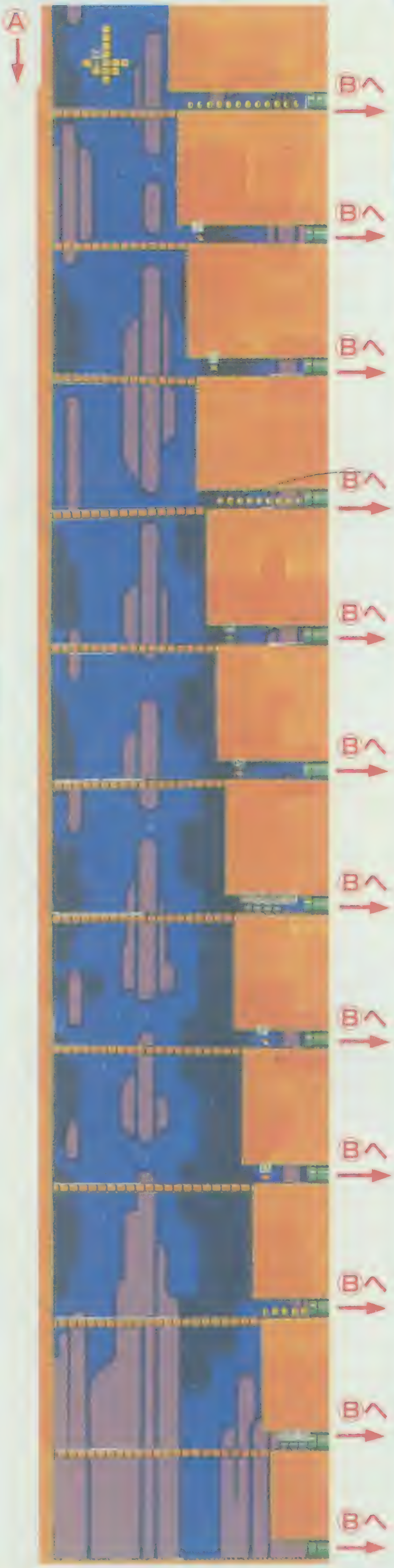


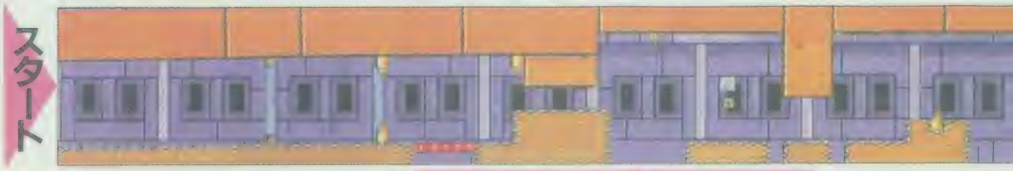
●スイッチを押していこう
右上のPスイッチを押せば、土管の中へ入れるぞ。

●インディがたくさんいるぞ
このあたりには、インディがたくさんうろついている。マントマリオ以外だと倒せないので注意。



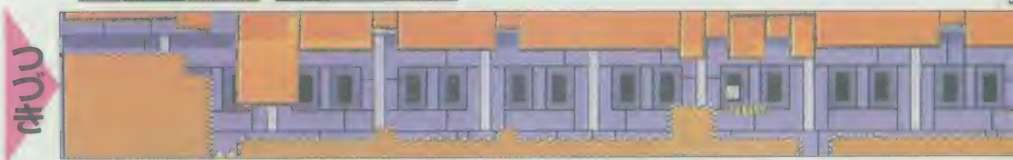

チョコレー島







●やりに注意
この面では上下からトラップのようなやりが攻撃してくる。動きをよく見て進むようにしよう。

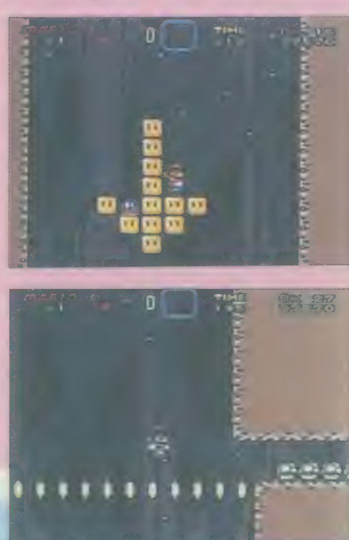


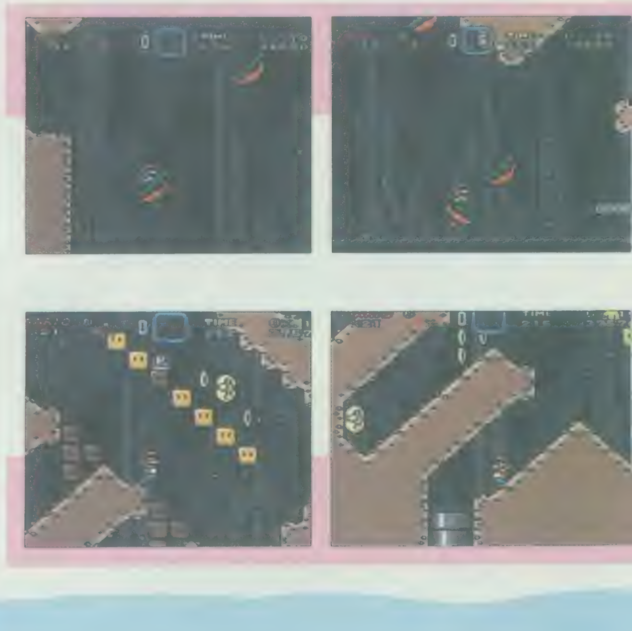


●うまいキノコの取り方
キノコが出たら、右のブロックをたたいて、キノコを左へ飛ばすと、キノコは下へ落ちてくるので取りやすい。



●自由落下する隠し面だ
土管に入った先にあるのが、この隠し面だ。Pスイッチを押すと、全てのブンブンブロックがコインに変わるので、一気に下まで落ちていくぞ。





コース5

コインをガッポリ稼ごう

アスレチック面

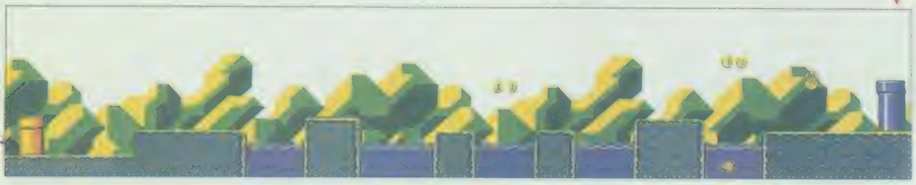
スタートしてすぐのPスイッチを押せば、たくさんのコインが取れるぞ。

TIME 300
難易度 ★★
お得度 ★★★



つづく

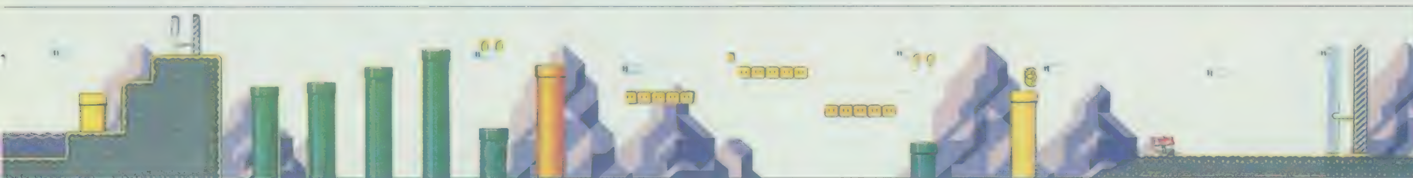
Ⓑへ



●キノコを取ろう

左の隠し面にはバブルプクプクがたくさん出現する。その中にバブルキノコも混じっているので取っておこう。





ゴール

Ⓑ

●土管が伸びる

ここにたくさん並んでいる土管は、マリオが近づくと伸びる。うまくジャンプして先へ進むようにしよう。





●ブルが邪魔だぞ

ゴール手前にはブルが3匹も待ち構えている。うまく踏まないと、ほかのブルにぶつかってしまうので気をつけよう。



城

進みにくい面なのだ

城

ガリガリ、ケセラン、パサランなどがたくさんいて、進みにくい面だぞ。

TIME 300
難易度 ★★★
お得度 ★





●ガリガリがいっぱい

このあたりにはガリガリがたくさん出現する。しかも天井からも攻撃があるので、うまくジャンプしてよけるようにしよう。



つづく

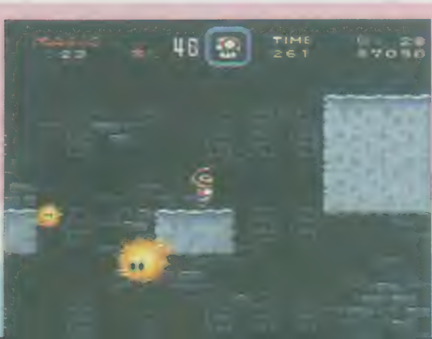


●あわてずに進もう

ここでは天井と地面からヤリが攻撃してくる。しかも動きがとても早いので、動きを見切って1つずつかわすようにしよう。

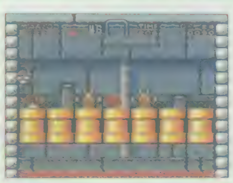


ボスの部屋へ



コクッパの倒し方

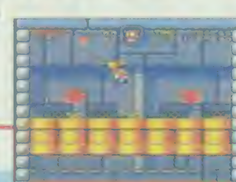
この面のクッパはウェンディだ。倒し方はエリア3のレミーと同じで、3匹顔を出すうち1匹だけが本物だ。3回踏めば倒せるけどレミーよりは倒しにくくなっているぞ。



○本物を3回踏むと、倒すことができるのだ。次の面へ進もう

○火の玉をよけつつ、3匹の中から本物を踏んづけるようにしよう





チョコレー島

スタート



Aへ

●Pスイッチに注意
Pスイッチを押せば、ブンブンブロックがコインに変わるけれど、自分の足元のブロックも変わってしまう。





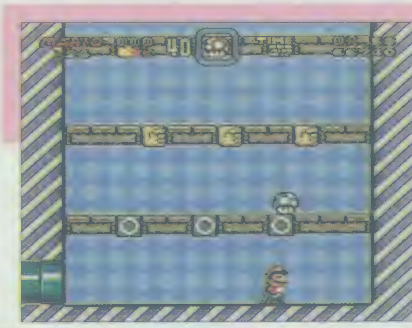
●必要なアイテムを取ろう
Pスイッチを押せば、アイテムを取れるようになる。必要なアイテムを取っておこう。



Bへ

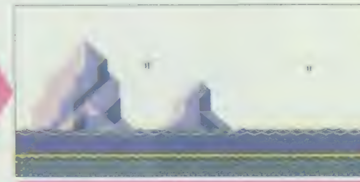


A



●ボーナス面だ
おなじみのボーナス面だ。うまく○を3つそろえて1UPキノコを取るようにしよう。

つづき

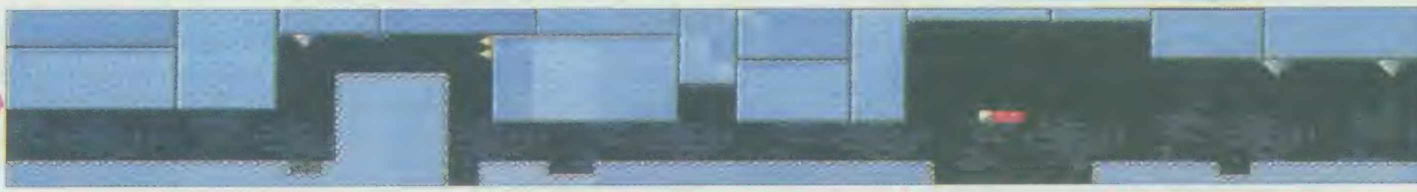






●パラボムが降ってくる
このあたりではパラボムが降ってくるけど、ここでは爆発しないので安心だ。

スタート

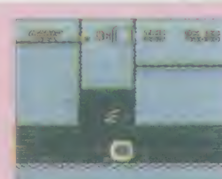


●カロンに注意
ここで歩いているカロンは骨を投げてくる。さっさと踏んでダウンさせておかないと、痛い目にあうぞ。マントで倒してしまうのもいい。





●ガリガリをよけよう
ガリガリがラインに沿って進んでくる。へこんだところでしゃがんだりジャンプしたりしてよけるようにしよう。ガリガリは倒すことができないので、注意が必要だぞ。

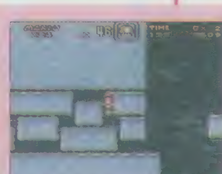


つづき



●はさまれないようにしよう
ここでは天井全体が下まで落ちてくる。ここでじっとしているとはさまれてしまうぞ。さっさと通過してしまうようにしよう。





●タイミングを見て進もう
ここではケセランとパサランがぐるぐる回っているうえに、天井が下がってきてマリオの行く手を阻もうとするぞ。



エリア7

ラムネ海溝～魔王クッパの谷

LEMONADE DEEP～KOOPA'S VALLEY

いよいよ最後のエリアまでやってきた。沈没船の中を進んで、クッパの谷への道を開いたら、クッパの待つ城へと進んでいこう。また、クッパの倒し方も変わったぞ。じっくりと戦ってみよう。

恐竜ランド全体MAP



この本で紹介しているクリアルートだ!



ラムネ海溝には、たった1つのステージしかない。クッパの谷への入口を開けばいいだけに思えるけれど、実はこのステージは大変難しいのだ。まずキラーやテレサがたくさんいる沈没船船内を進み、そこを出たと思ったら、いきなり一直線に落下する長い自由落下の面へと進むのだ。ここでは敵キャラたちも一緒に落ちていくので、ぶつからないように進んでいこう。

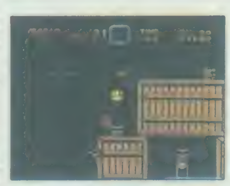
クッパの谷への入口を探せ!!

何度も挑戦して、やっと正しいルートを発見して、エリア6のコクッパを倒すことができた。でもまだマリオの旅は終わらない。あと1匹のコクッパとクッパを倒すまでは負けてはいられない。さて、エリア6の城をクリアするとやはり怪しいと思っていた沈没船へと道は続いていく。この沈没船には、ものすごく長い自由落下の面があり、その下にクッパの谷への鍵が隠されていて、これを取ることによりクッパの谷へと行くことができるようになるのだ。

クッパの谷にはコース1、コース2、おばけ屋敷、コース3、コース4、城とある。いままでに蓄えた技術と力で全力を挙げて戦おう。城をクリアすると、いよいよクッパ城へと攻め込み、宿敵クッパとの対決だ!!

名所のご案内

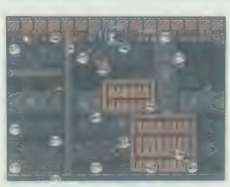
沈没船の上でキラーが攻撃



○キラーをよけよう

最初は沈没船の上を進んでいく。キラーがマリオを狙っているぞ。

いきなりテレサが出現



○突然テレサが現れた

船内に入ると、突然何もなかったところにテレサが出現するぞ。

一気に下まで落ちる



○いきなり下まで落ちる

最後の面はいきなり下へ落ちる。敵キャラも一緒に落ちていくぞ。

落ちた先は水面だった



○下には水があったのだ

下まで落ちると、そこは水面だったのだ。クッパの谷へ行くには?

魔王クッパの谷MAP



ラムネ海溝の沈没船をクリアすると、いよいよ最後のエリアとなる魔王クッパの谷だ。クッパのいる城へ行くまでには、コース1、コース2、おばけ屋敷、コース3、コース4、城と進んでいかなければならない。いままでに覚えた技を全て使い切って戦わないと、なかなか先へと進むことができないぞ。コース1や2は、地面の中の迷路のようなところを進み、コース3はカウントリフトに乗って移動し、コース4はブルばかりのところを進んで行く。そしてクッパの城へ進もう。

名所のご案内

狭いところにインディ

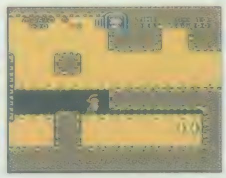
コース1にはインディが大量出現する。狭いところではさまれないように。



インディが多いぞ

地面が上下しているぞ

コース2は地面が上下してマリオをはさもうとする。動きをよく見よう。



はさまれそうだぞ

出口はいったいどこだろう

おばけ屋敷には扉がたくさんある。よくチェックして進むようにしよう。



ゴールはどこにある？

ブルが地面を掘って攻撃

コース4はやたらとブルが出現する。スコップで地面を掘って攻撃するぞ。



ブルが地面を掘るぞ

ラムネ海溝～魔王クッパの谷 敵キャラたち

最後に紹介となった敵キャラはこの3種類。とても懐しいのもいるぞ

さすがに最後のエリアだけあって、新たに登場する敵キャラは3種類だけ。この中でハックンには懐かしいと思った人もいるだろう。ファミコン版ディスクであった『夢工場』の中で登場していたキャラクタなのだ。当時と同じようにジャンプして楽しいぞ。メカクッパは小さいクッパのおもちゃという感じで、カタカタと歩いてくるぞ。踏んでもしばらくすると復活してしまうぞ。クッパを倒すときには武器になるのだ。

メカクッパ



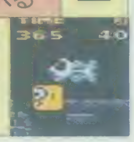
いかにも小さいクッパという感じのするメカクッパだ



メカクッパを踏むとつぶれてしまうけれど…



しばらくすると、また復活して元気になってしまうぞ

メカクッパ		ハックン		フィッシュボーン	
ふんづける	○	ふんづける	○	ふんづける	×
スピンジャンプ	○	スピンジャンプ	○	スピンジャンプ	×
ファイアボール	×	ファイアボール	○	ファイアボール	×
ヨッシーたべる	—	ヨッシーたべる	—	ヨッシーたべる	—
カタカタと歩いてマリオに近づいてくるぞ		あら懐かしい、夢工場以来の登場だぞ		名前のとおり骨だけの魚だ。なんかまずそう	

沈没船

恐怖の自由落下面がある

沈没船の中を進んでいくステージだ。長い自由落下のステージもあるぞ。

水中 地下 面	
TIME	400
難易度	★★★
お得度	★★

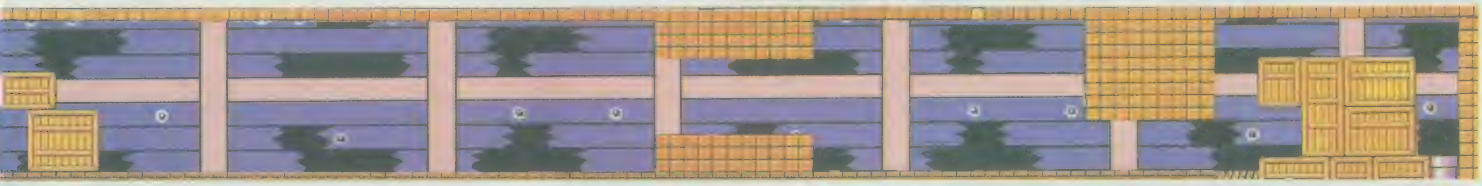






●スタートは船の上からだ

たった１つだけのステージしかないラムネ海溝だけど、スタートするのは沈没船の上からだ。船の上とはいっても沈没船なので、当然水中面となる。最初の面に登場する敵キャラは、キラーしかいない。砲台から発射されるキラーをよけながら進んでいこう。もちろん?ブロックはたたいておいたほうがいい。最後にある土管に入ると、沈没船の船内へと進むことができる。

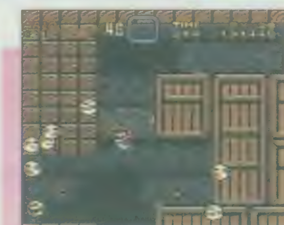






●突然テレサが出現

船内を進むと、何もないところに突然大量のテレサが出現する。テレサの間をぬって進んでいこう。



Ⓑへ

●テレサの輪の中へ入れ

大量のテレサ群を抜けると、輪になったテレサがいる。隙間から輪の中へ入り、先へ進んでいくようにしよう。

ゴールはどこにある?

このラムネ海溝の沈没船のステージには、ほかのステージにあるようなゴールバーや鍵穴がなく、かといってステージの最後にボスがいるわけでもない。縦スクロールの面を下まで落ちて、さらにその下の水中を潜っていってもミスになってしまうだけだ。実はこのステージのゴールは、自由落下する縦スクロール面を落ちたところにある。水面に島があるのが分かるだろう。その上にある?ブロックに触ればクリアとなるのだ。縦スクロール面を左の壁に沿って落ちると見逃してしまうけれど、水中を右へ進めばすぐに見つけることができるはずだ。敵に注意して進もう。



○おっと、自由落下のステージだ。落ちる落ちる落ちる落ちる



○水中を下まで進んでみたけれど、下には何もないぞ



○ドッポンと水面まで落ちてしまった。ゴールはどこだ?



○なんだ、水面に浮かぶ島にあるブロックがゴールなのか

ラムネ海溝

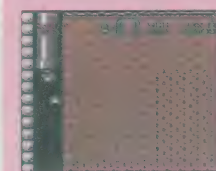
Ⓑ



つづく

●恐怖の自由落下面だ

沈没船内の土管を入るとここに出る。いきなり下へ下へと落ちてしまう。自由落下の面なのだ。マントマリオなら少しは落ちるスピードを制御できるけれど、その他では勝手に落ちていくしかないぞ。スターを取っておけば少しはラクだぞ。

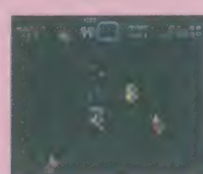




●ドラゴンコインは無理せずに

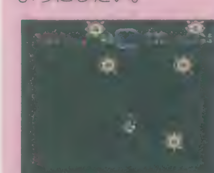
この縦スクロールの面はドラゴンコインが何枚かある。何回もこのステージに挑戦すればコインのある位置も覚えられるだろうけれど、コインを無理してまで取らなくてもいい。スターを取って無敵状態で敵に体当たりして１ＵＰしたほうがいい。





●トゲ玉に注意しよう

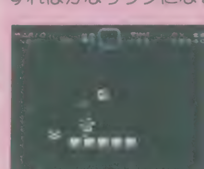
コインがたくさんあるところからさらに下へ飛び降りると、ゴールは真近なのだが、敵キャラのトゲ玉が多くなってくる。特に水中へ落ちたばかりのときは、トゲ玉にぶつかりやすいので注意するようにしたい。

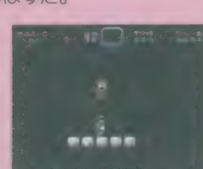




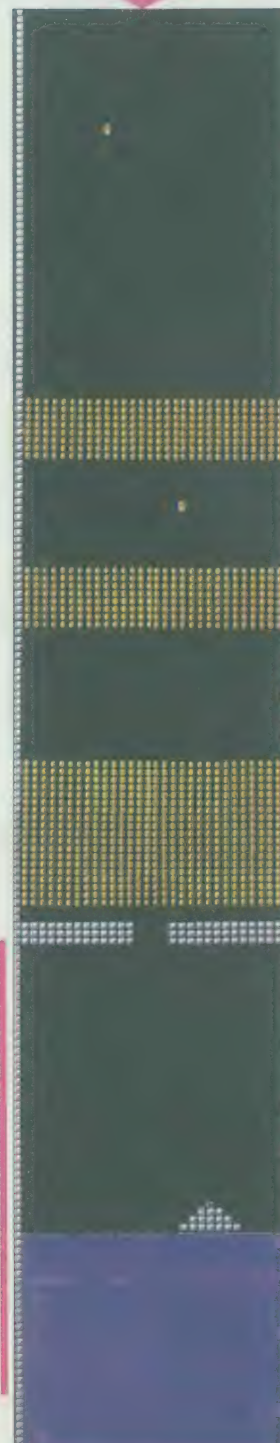
●再びスターを取ろう

この縦スクロールの面の最初にあるスターを取っても、その効力があるうちに下までたどり着くことができない。そこでここにある?ブロックをたたいてスターを取り、さらに下へ降りよう。そうすればかなりラクになるはずだ。





つづき



ゴール

●うまく落ちよう

ここから先にはたくさんのコインがある。しかし、自由落下をしながら取らなければならないので、落ちる位置を考えよう。



Ⓐ



●中央を進むな

ここにあるコインは下に足場があるので、ある程度のコインを取ることができる。たっぷり取っておこう。



●ゴールはここに

ゴールは中央よりやや右にある。?ブロックに触れればクリアとなる。トゲ玉に注意しよう。

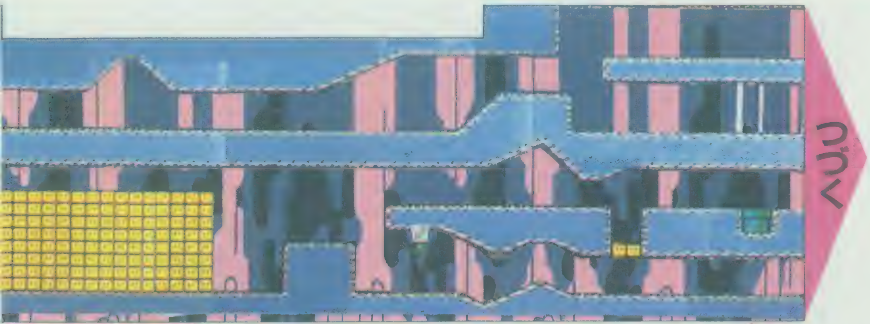


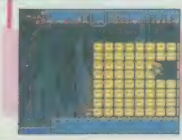
コース1 地下面

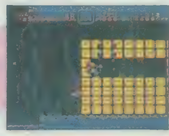
迷路のようなステージ

道が上下に入り組んでいて、行き止まりの道も多くて進みにくいぞ。

TIME	400
難易度	★★
お得度	★★



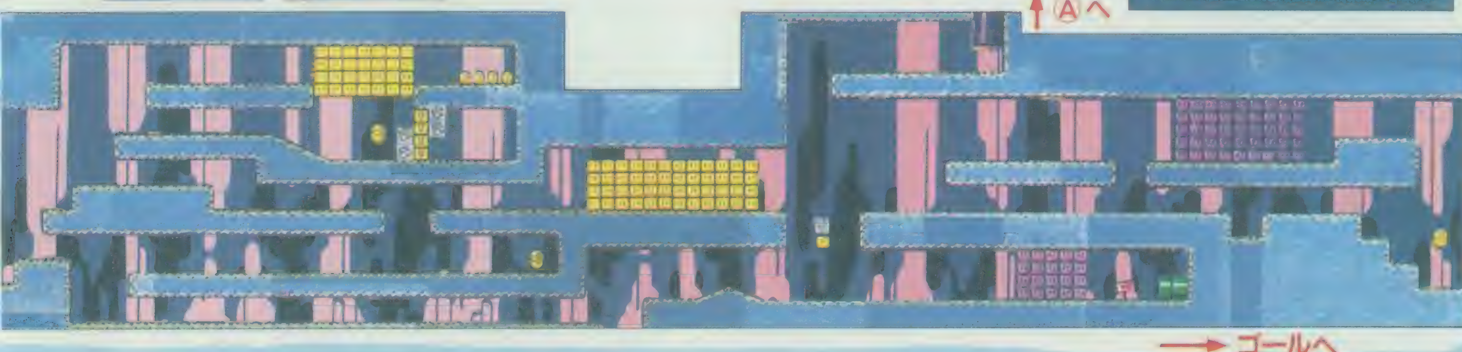




●ブルが道を開けてくれる　クルクルブロックはブルがこわしてくれるぞ。

●ゴールはどこだ
マップのいちばん右端まで進んでもゴールはない、その手前の土管に入れば、ゴールの目の前に出ることができるぞ。





コース2 地下面

砂地獄のステージだぞ

かなり長いステージだ。地面が上下するのではさまれないように注意。

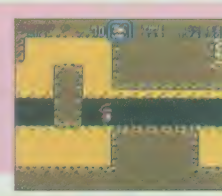
TIME	400
難易度	★★★
お得度	★★

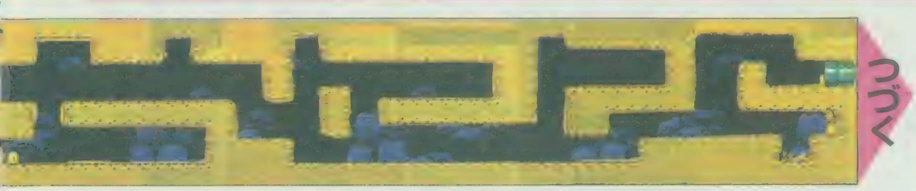


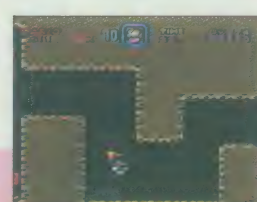


●パワーアップしておこう　まず最初にバーを切ってから黄色ブロックをたたけば、キノコをストックできる。

●地面が上下するぞ
コース2の2本目のマップは地面が上下してマリオをはさもうとする。あわてずに進め。









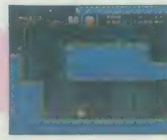
●地面が隆起するぞ　ここでは地面がどんどん隆起してくる。一度足を踏み入れたら、一気に通過してしまわないとはさまれてしまうので注意しよう。



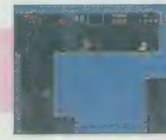
魔王クッパの谷

スタート



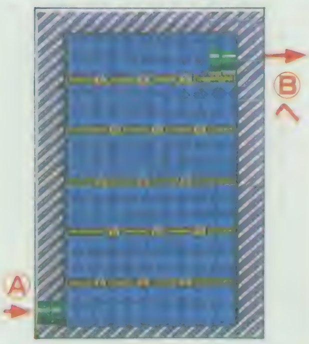






●迷路のような面だ この面は迷路のように入り組んでいる。マップを見よう。

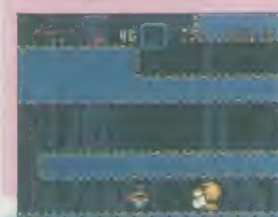
●3UPムーンがあるぞ 青スイッチを押していれば、簡単に取ることができるぞ。



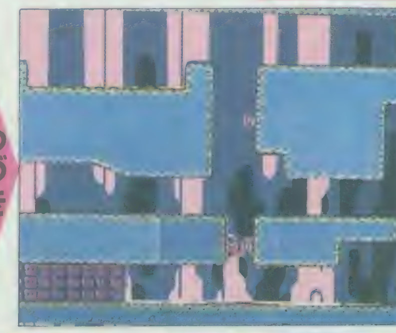
●1UPしよう
おなじみの1UP面だ。うまくそろえて1UPしよう。



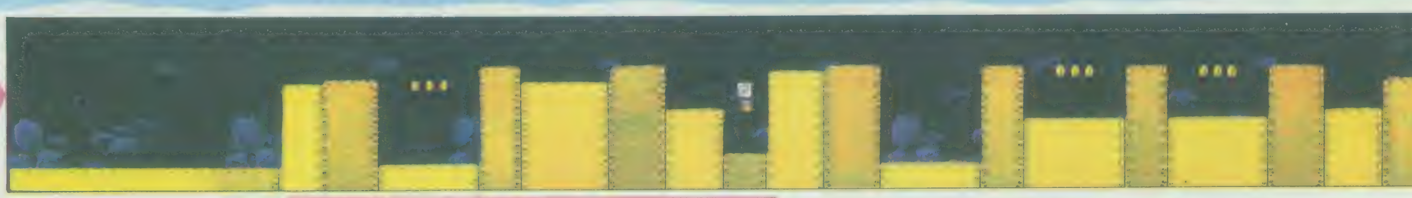
●狭いところにインディ
狭いところはインディが通れるだけの幅しかないぞ。



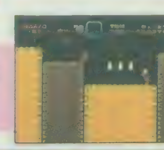
つづき

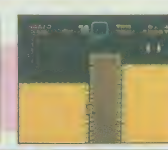


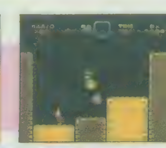
スタート



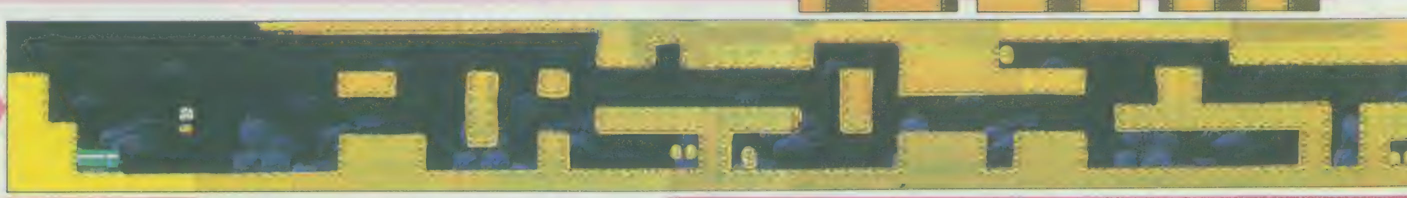
●バサバサとノコノコに注意 コース3の最初のマップは、バサバサとノコノコがたくさん出現する。一直線に進もうとすると、バサバサにぶつかってしまうので気をつけよう。



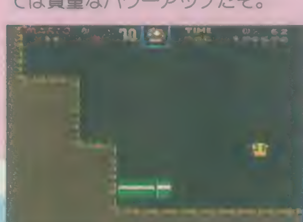


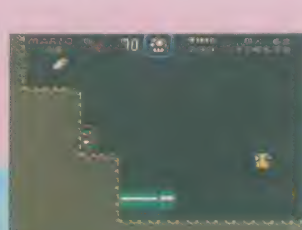


つづき



●見えないところに?ブロック
2本目のマップへ来たら、すぐに左上をたたいてみよう。画面では見えないけれど?ブロックがあって、マント羽根を取ることができる。ここでは貴重なパワーアップだぞ。







●コインは欲張らずに コインは無理に取りに行くと、死ぬだけだぞ。

つづき



おばけ屋敷

道のないおばけ屋敷だ

おばけ屋敷

やたらと扉の多いおばけ屋敷だ。途中には道のないところもあるのだ。

TIME	300
難易度	★★★
お得度	★★★



Ⓐへ　Ⓑ

●Pスイッチを使おう

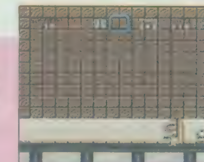
ここにあるPスイッチを押せば、ドラゴンコインも取れるぞ。また、右のほうへ持っていくのも有効だ。

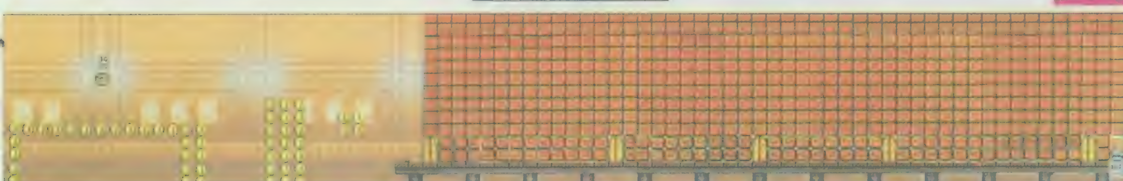




●1UPのおまけつき

Pスイッチを押して全速力で進めば、1UPキノコも取ることができるぞ。





Ⓒへ　Ⓑへ　ゴールへ　ゴールへ　Ⓓへ







●コインがたっぷり

Pスイッチを押したら、右へ右へと進んでいけば、たくさんのコインをモノにすることができる。ただし、Pスイッチの効力が切れると、ただのブンブンブロックに変わってしまうぞ。

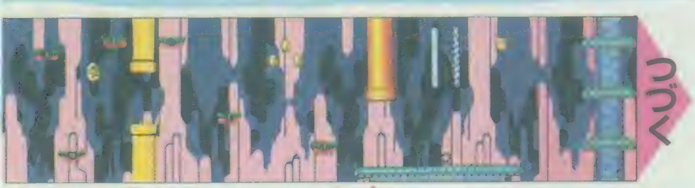
コース3

リフトに乗って移動する

アスレチック面

ここでは初登場のカウントリフトがある。うまく乗らないと落ちてしまう。

TIME	300
難易度	★★★
お得度	★★



Ⓐへ　Ⓑ

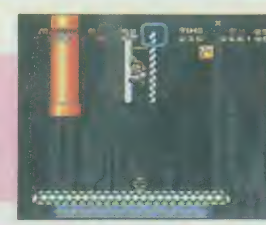
●土管の上のノコノコに注意

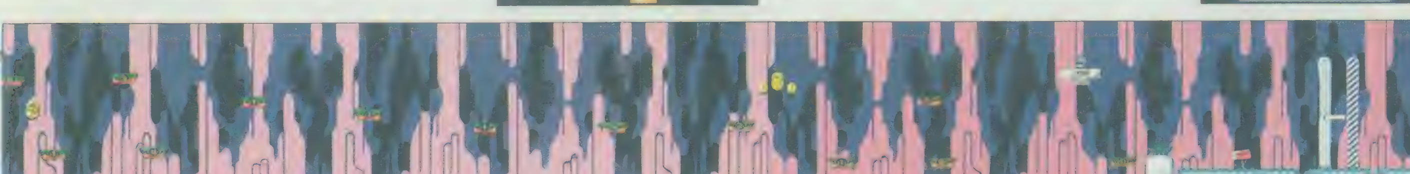
この土管に入るとボーナス面へ行くことができるけれど、その上にいるノコノコが邪魔だ。さっさと倒してしまおう。



●中間ゲートのバーの切り方

まずジャンプ台で中間ゲートのバーを切ったら、ジャンプ台を移動して?ブロックもたたいておこう。





ゴール





●1UPキノコがあるけれど

上に1UPキノコが置いてあるけれど、うまくカウントリフトを乗り継いでいかないと、取ることができないのだ。



魔王クッパの谷





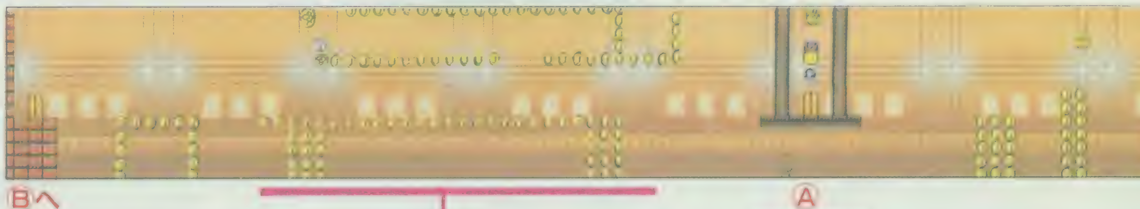


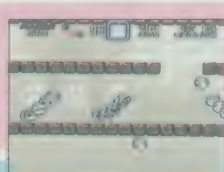
●扉の行き先に注意
このおばけ屋敷には扉がたくさんある。どの扉に入ったらどこへ出るのかをよく確認しておこう。急いで進まなければならないところもあるぞ。



●ジャンボバルーンだ
ここで再びジャンボバルーンが出現する。ジャンボバルーンの動きに合わせて、うまくジャンプしてかわすようにしよう。





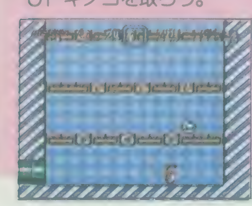


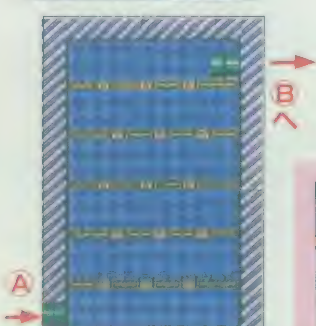
●テレサたちにぶつかるな
Pスイッチを押して全速力で進むときには、テレサに十分注意したい。ここにいるテレサは壁にぶつかると折れ曲がって進んでいくぞ。

●Pスイッチを押して進もう
ここへ出ると、左右ともブロックが何もない。そこで、上にあるPスイッチを踏めば、道ができて進めるようになるぞ。また、スターも落ちてくる。



●1UPを取ろう
うまく○を3つそろえて1UPキノコを取ろう。



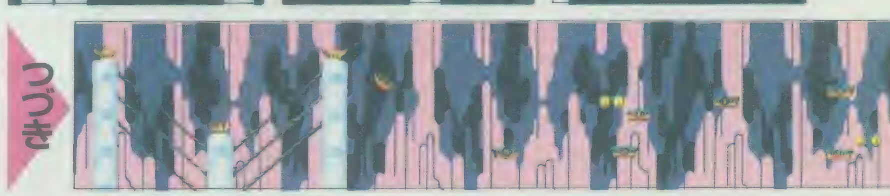


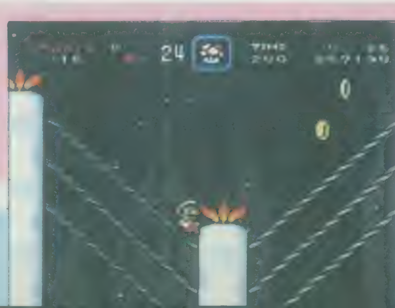
●カウントリフト登場
この面には初登場のカウントリフトがある。時間がたつと落ちるぞ。











●パタパタがはねる
ここではパタパタが飛び回っている。下手に踏んで蹴とばしてしまうと、はね返ってくるので、マントかファイアボールで倒したほうがいい。

●マグナムキラーをよけろ
カウントリフトに乗って移動していると、マグナムキラーが飛んでくる。うまくジャンプしてマグナムキラーを下へ落としてしまおう。

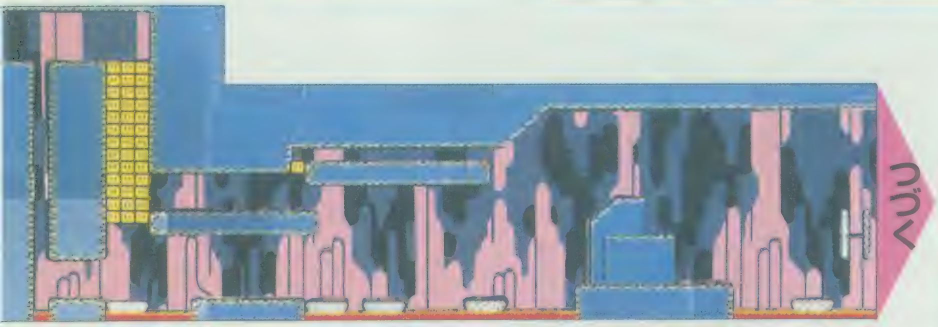
コース4

地下面

ブルがいっぱいいるぞ

このステージにはたくさんのブルが出現する。どんどんかわして進もう。

TIME 300
難易度 ★★★★
お得度 ★



●**クルクルブロックをこわせ**
ここではクルクルブロックをこわしながら行くと進みやすい。ヨッシーに乗って行こう。





●**中間ゲートのバーを切るには**
この中間ゲートのバーを切るには、池に浮かぶ島からジャンプするしかない。一発勝負だぞ。





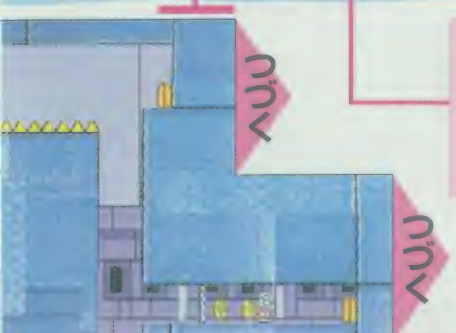
城

城

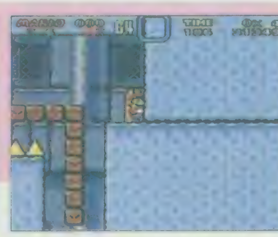
最後のコクッパ登場だ

このステージには最後のコクッパがいる。カメックには注意しよう。

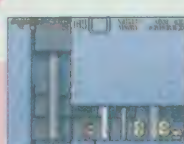
TIME 300
難易度 ★★★★
お得度 ★★



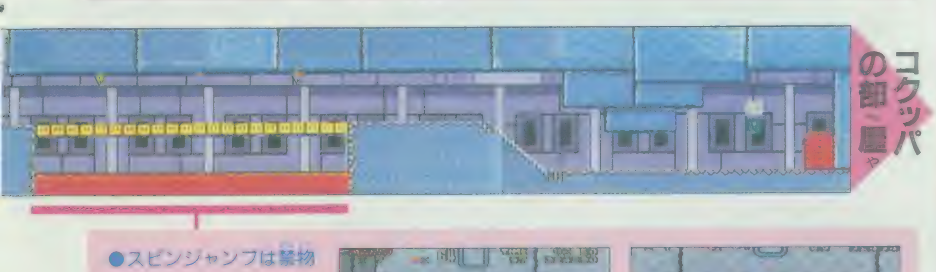
●**上の扉に入ると**
上の扉に入ると、いきなり下のマップへ行けるが、中間ゲートがない。



●**下の扉に入ると**
下の扉だと、中間ゲートも通れてスーパーキノコも取れるぞ。







●**スピンジャンプは禁物**
ここでスピンジャンプをすると、一気に下へ落ちてしまうぞ。





コクッパの倒し方



最後のコクッパはラリーだ。このコクッパもエリア1のイギーと同じで、いくら踏んでも死ぬことはない。何回も踏んで溶岩池に落としてしまおう。ただし、エリア1とは違って、バブルが吹き上がってくるので、これをよけながら踏まなければならない。



○溶岩池に落としてしまえば勝つことができるぞ



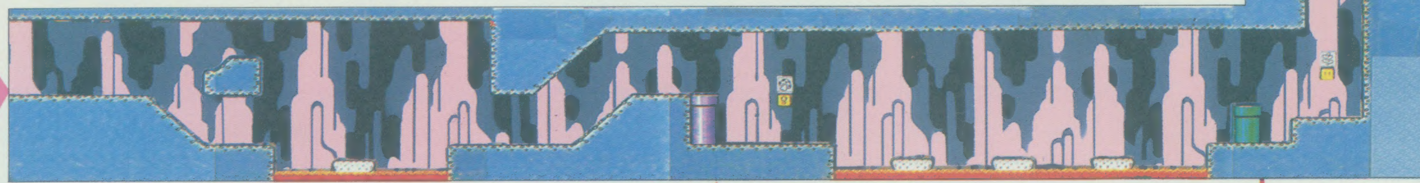
○こいつも何回踏んでも倒せないのだ

魔王クッパの谷



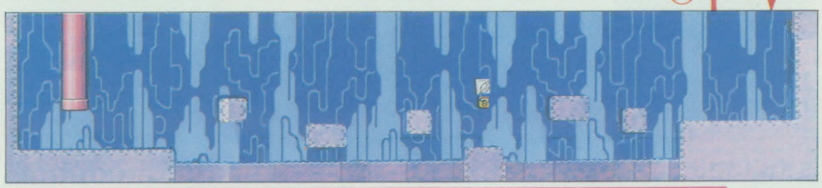
●地面を掘るブルがいっぱい　このステージにはやたらとたくさんのブルが出現する。地面を掘って攻撃してくるぞ。

スタート



Ⓐ

Ⓐへ



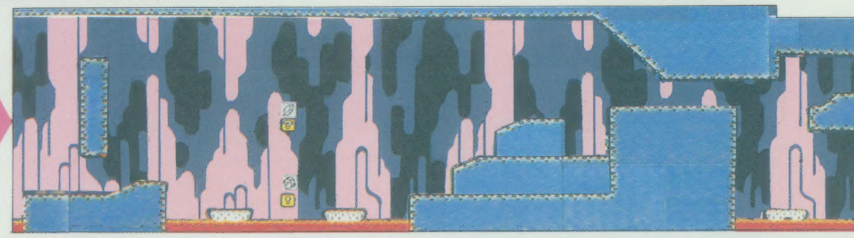
●パタパタをよけろ
ここではジャンプして進んでいくけれど、パタパタが邪魔だ。うまくよけて進もう。



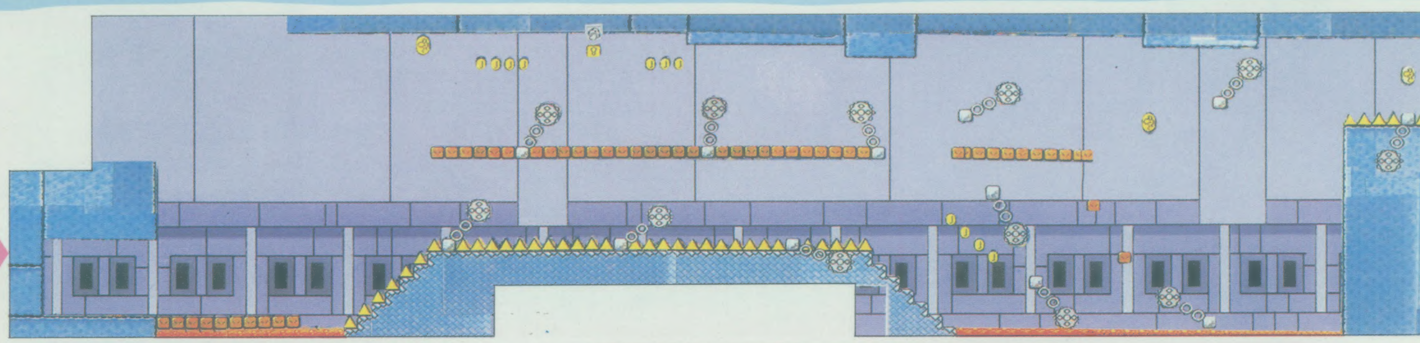


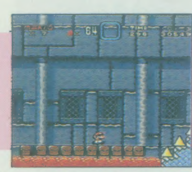
●滑りやすい地下面だ
土管を入った先の面は滑りやすい面だ。あわてて進んでトゲメットにぶつからないようにしよう。

つづき



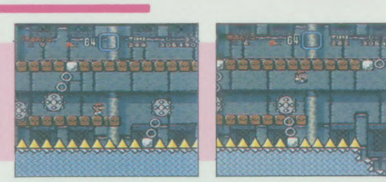
スタート



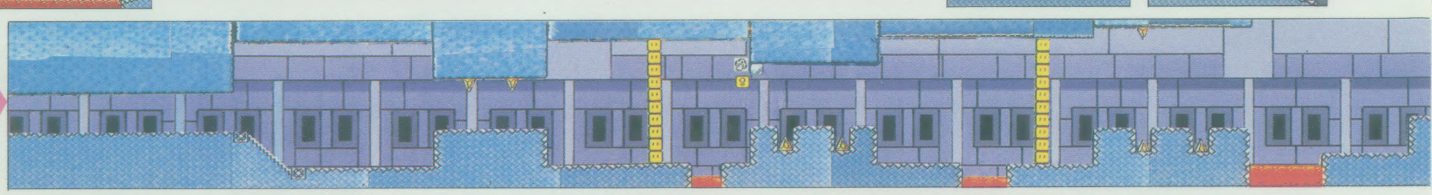


●リフトに乗って移動する
ここも動くリフトに乗って移動する。リフトの動きをよく見て進もう。

●グルグルをよけよう
ここにはグルグルがたくさんある。動きをよく見ていないとぶつかってしまうぞ。

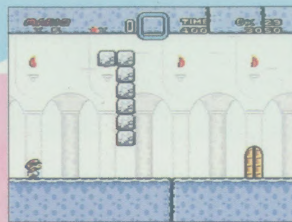


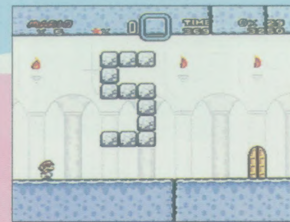
つづき



●カメックの魔法を待っていよう
クルクルブロックがあって先へ進めないけれど、カメックが魔法でこわしてくれるぞ。それを待っていよう。







●ルート選択できる面だ
クッパのいるところへは1～4、5～8の中から1つずつのマップを通っていかなければならない。

城

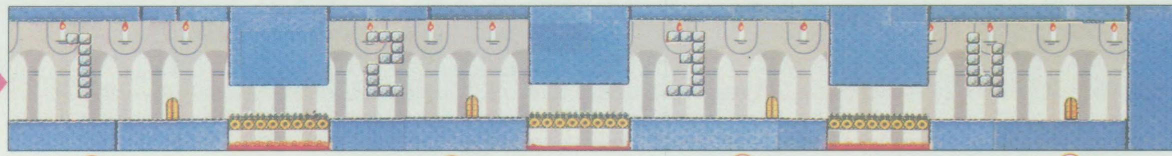
いよいよクッパの登場だ

自分の好きな面を選択して進むことのできる面だ。クッパとの対決のときだ。

城

TIME	400
難易度	★★★★
お得度	★

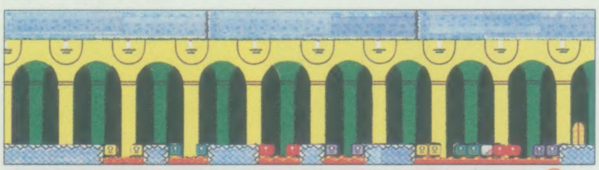
スタート



①へ　②へ　③へ　④へ

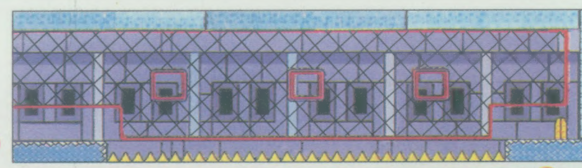
●敵が何も出現しない面
このマップは、1から4のマップへの入口があるだけで、敵は全く出現しないのだ。プレイヤーが進んでみたいと思う番号のドアから入って進んでみよう。ちなみにここにはパワーアップアイテムなどもないので、ブラブラしているのは時間の無駄だぞ。

①



Ⓐへ

②

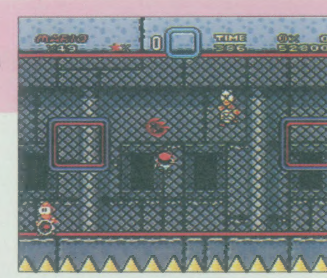


Ⓐへ

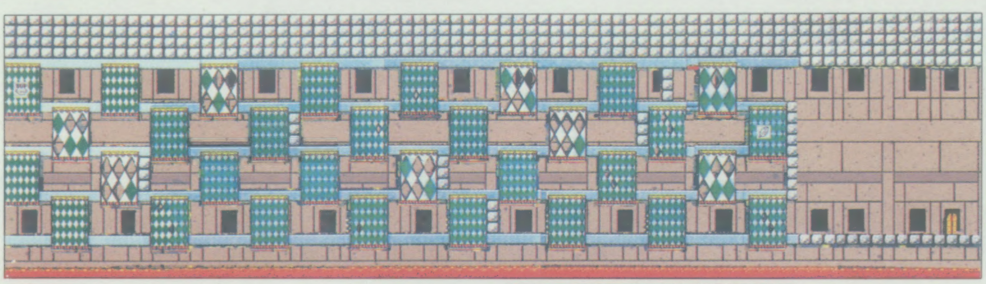


●木に踏まれないように
この面は強制スクロールだ。上から降りてくる木にはさまれないように気をつけよう。

●金網につかまって進め
この面は出口のドアまで金網がつながっている。つかまって先へ進んでいこう。

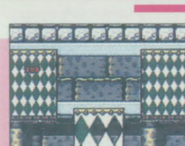


③

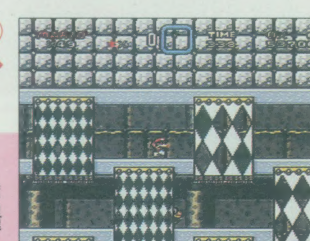


Ⓐへ

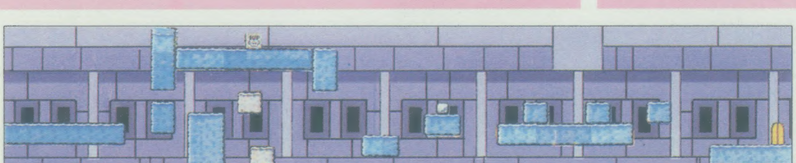
●いきなり1UP
この面に入ったら、すぐにマップ左上まで進んでみよう。模様の裏側に1UPキノコが隠されているのだ。



●模様の裏にメカクッパ
この面では自分も敵も模様の裏側に入ってしまうので、敵がどこにいるのかわからない。慎重に進まないとぶつかってしまうぞ。



④



Ⓐへ



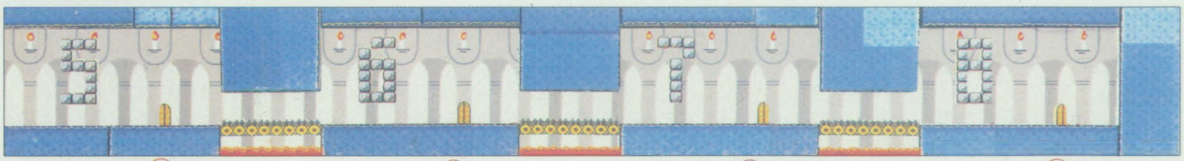
●ケセラン・パサランがいる
このあたりでは、ケセランとパサランがぐるぐる回っている。倒せないので注意。



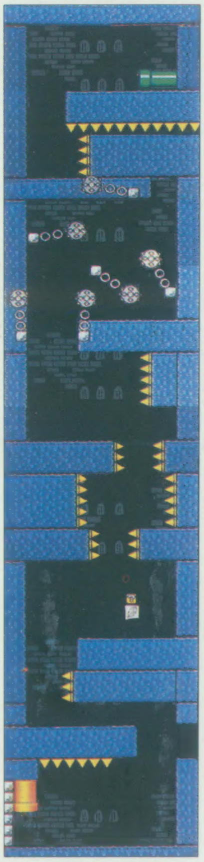
●動く床に注意
動く床にうまく乗らないと、下へ落ちてしまうぞ。



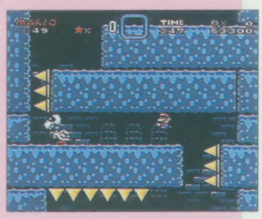
魔王クッパの城

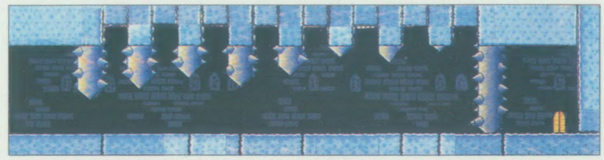


●敵が出現しない面
1から4と5から8までの道案内のようなマップには敵が出現しない。さっさと通過してしまおう。

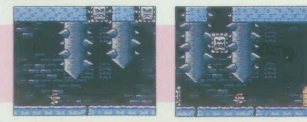


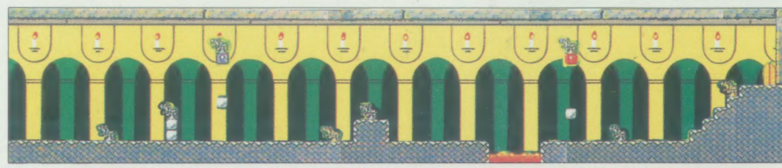
●縦スクロールの水中面
この面は縦スクロールの面だ。しかも水中面なので進みにくいぞ。左右の動く壁をよく見て、うまく上のほうへ泳いでいこう。上のほうには、さらにグルグルまでいるのでこの面をクリアするのはつらいぞ。



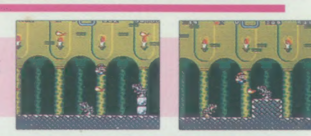


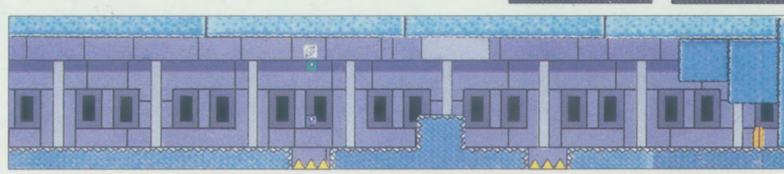
●上から集中攻撃 上からドッスンとやりがまとめて落下してくる。一気にかけ抜けよう。



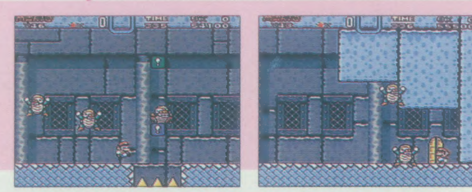


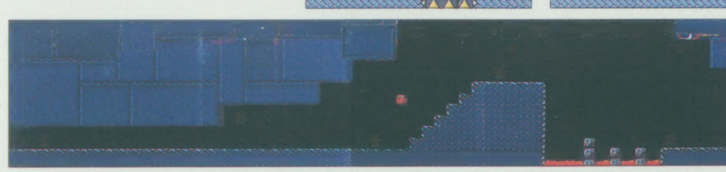
●クッパ像がたくさん この面はクッパ像がたくさんいる。中にははねるものもいるので注意しよう。

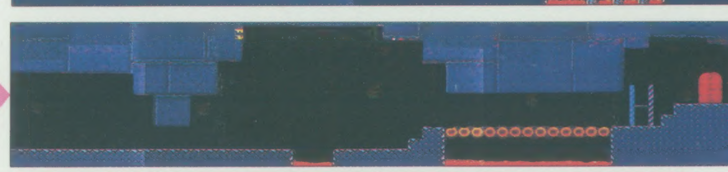




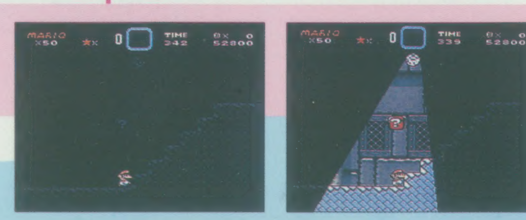
●ブルばっかりの面
この面はブルばかり出現する。ジャンプしてマリオを攻撃してくるぞ。1匹ずつ踏んでいくか、一気にジャンプしてかわすしかないぞ。







●スポットライトをつけよう
ここにある?ブロックをたたくと、ライトが点灯するぞ。

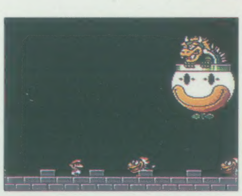


クッパの倒し方

いよいよ宿敵クッパとの対決だ。今回のクッパは、乗り物に乗って攻撃してくる。今回の倒し方は、クッパの出したメカクッパを踏んで気絶させ、それを上方向に投げてクッパの頭に当てればいい。届かないときはジャンプして上に投げよう。クッパは当てられると次第に攻撃がエスカレートするぞ。

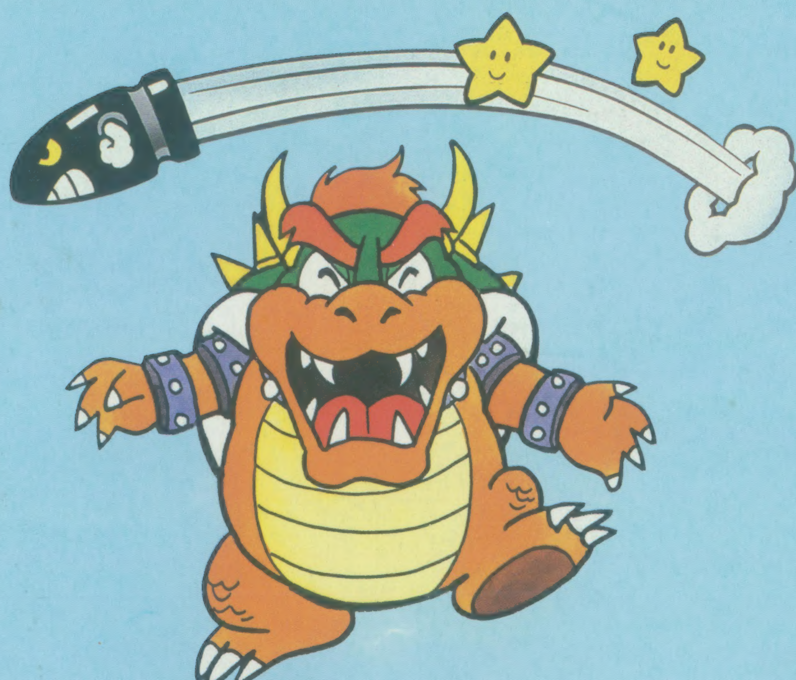


⬇メカクッパを上に投げて頭に当てればいいのだ



⬆今回のクッパは空中から攻撃してくるぞ

ファミリーコンピュータMagazine 1月25日号特別付録② 平成3年1月25日発行（隔週金曜日発行）第7巻第2号（通巻119号）



SUPER MARIO WORLD™

SUPER MARIO BROS. 4

スーパーマリオワールド

完全攻略本 Vol.2